ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 54 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 800

REVIEWS

INFERNO MENZOBERRANZAN
ECSTATICA MORTAL COMBAT II
COLONISATION ARMOURED FIST



MEGA REVIEW

UNDER A KILLING MOON

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

GAME OFFERS

SUPER ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

1. **CD 32 + 3 HIGH GAMES** — ΜΟΝΟ 59.000
2. **A 1200 EMULATOR PACK** — CD32+SX 1+ KEYBOARD + DRIVE + MOUSE + 1 CD GAME + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ — ΜΟΝΟ 169.000
3. **3 DO PANASONIC + 1 CD GAME** — ΜΟΝΟ 149.000
4. **SUPER NES + STAR WING (SUPER FX GAME)** — ΜΟΝΟ 39.000

FRAME



ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ VIDEO GAME

NEO-GEO CD
2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
+1 GAME
169.000

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS	
420 MB	47.000
175 MB	29.000
540 MB	59.000

VIPER	
VIPER 030/28 NEW MK II	59.000
VIPER 030/40 NEW PRODUCT	99.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ	
ΕΠΕΚΤΑΣΗ SIMM 4 MB ΓΙΑ Α 1200	42.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

- CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
- SOUND SAMPLER 16 BIT
- MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES.
- PHILIPS STEREO MONITOR
- MIDI INTERFACE
- NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ Α1200)
- NEW VIDI 12 REAL TIME
- NEW VIDI 24 REAL TIME

ΕΦΤΑΣΕ SX1
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME



HOT FOR CD32
- FIELDS OF GLORY
- RISE OF THE ROBOTS
- GUARDIAN
- INFERNO
- JUNGLE STRIKE
- NOVA STORM
- ALIEN BREED
- TOWER ASSULD
- SUPER FROG
- VITA LIGHT
- ALANDIN

NEW EXTERNAL CD ROM DRIVE
AMIGA COMPATIBLE CD32, CDTV, AUDIO




ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ
MEGA DRIVE II
+ 2 GAMES
42.000
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ
LIEN US
REDATOR
LUB DRIVE
RESCENT
ALAXY
NO DUDES
AIDEN
MPEST 2000
OLFENSTEIN 3D
AGON BRUCE LEE
ATARI JAGUAR
ΕΓΓΥΗΣΗ
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
ΚΑΛΩΔΙΟ
SCART
ΚΑΛΩΔΙΟ RCA
93.000
Panasonic
32X SEGA
VIRTUAL RACING DELUXE
STAR WARS
DOOM
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ
ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΩΡΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%. ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.
VISA
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ
CD ROM OHM
DRACULA UNLESS 6.900
MAD II 8.500
SERLOCK HOLMS II 8.500
GARINDIA 9.900
7 GUEST 6.900
REBEL ASSAULT 10.900
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
FLASH BACK - S-NES 11.900
SEGA CD
GRAND ZERO TEXAS 11.500
MICROCOSM 11.000
PUGGY 11.000
ΤΩΡΑ ΚΑΙ CD ROM
(ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ)
ENCARDA 95
RISE OF THE ROBOTS
UNIVERSE
THEME PARK
DRAGON LORD
11 HOURS
WROTH OF THE GODS
UNDER THE KILLING MOON
... and more
ΧΑΡΑ & ΥΓΕΙΑ
ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
ΑΘΗΝΑ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ. 9574.371-2
FAX: 9588.503
ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100
& ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ,
ΤΗΛ. 0421/35.449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ. 0721 / 94.479

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

DTP
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ
ΧΑΛΑΡΗ ΒΟΥΛΑ
ΤΑΣΟΣ ΚΩΣΤΑΝΤΑΤΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

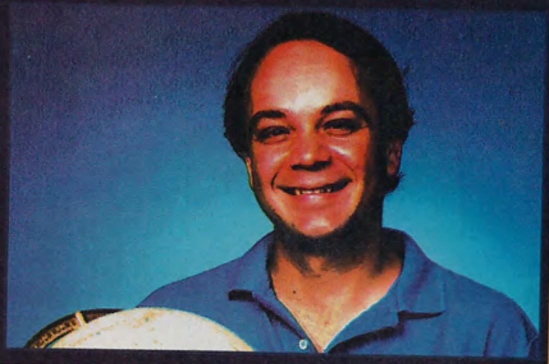
ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 8000
Κύπρος: 8800

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ σελ. 16



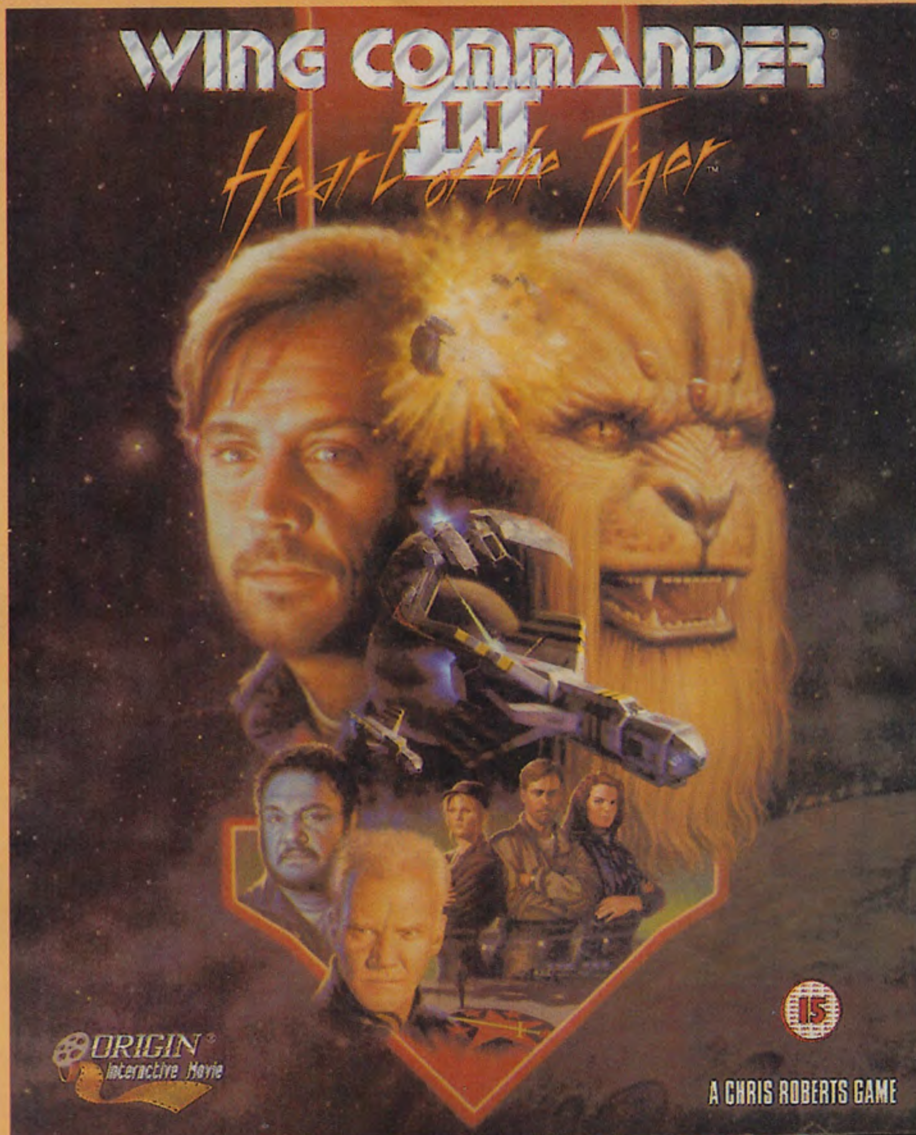
MEGA REVIEW σελ .22



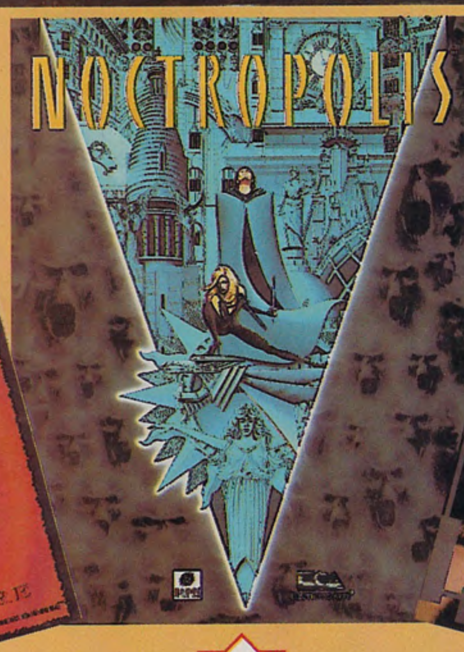
MENZOBERRANZAN σελ. 28



MOTRAL KOMBAT II σελ. 40


WING COMMANDER
III
Heart of the Tiger
ORIGIN
Interactive Movie
15
A CHRIS ROBERTS GAME


Little Big Adventure
TWINSEN'S ADVENTURE


NOCTROPOLIS


SYSTEM SHOCK
ORIGIN

Λίγα λόγια για το τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

ΤΑ ΧΡΟΝΙΑ ΚΥΛΟΥΝ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΤΡΑΚΥΛΟΥΝ...

1994. Αλλος ένας χρόνος τεχνολογικής προόδου πέρασε. Πέρασε και μας άφησε αρκετά σημάδια, τόσο στην τσέπη όσο και στο μυαλό μας. Οπως και να το κάνουμε για να ακολουθήσεις τα βήματα της προόδου πρέπει να πληρώσεις, να αγοράσεις δηλαδή. Δεν αναφέρομαι μόνο στα PC αλλά γενικά στους υπολογιστές. Ακόμα και οι κονσόλες αρχίζουν να φυτρώνουν σαν μανιτάρια, από τη μια πλευρά ευχάριστο από την άλλη δεν ξέρεις τι να διαλέξεις.



Τελικά το περιοδικό μας βγάζει και φωτομοντέλα. Σας παρουσιάζω τον ομορφότερο απ' όλο το team του USER

Αναπολώντας λοιπόν το '94 μπορούμε άραγε να κάνουμε κάποιες προβλέψεις για το 1995; Θα είναι μία ακόμα χρονιά που στο όνομα της "εξέλιξης", θα μας αναγκάσει να αναβαθμίσουμε τον υπολογιστή μας ή να αγοράσουμε το μηχάνημα που κάνει την κονσόλα μας 64bit ή ακόμα να φοράμε κάποιο "VR" κράνος για να παίζουμε τα παιχνίδια μας. Αναβάθμιση ίσον πρόοδος και κατα συνέπεια αναβάθμιση ίσον χρήματα. Κάπως έτσι είναι η σχέση του μέσου χρήστη με την εξέλιξη της τεχνολογίας.

Τέλος πάντων αυτά τα ολίγα ήταν περί ερωτήσεων του στυλ "που οδηγούμαστε" και "ποιο μηχάνημα θα αντέξει στις αλλαγές της τεχνολογίας". Δυστυχώς για τίποτα πλέον δεν είμαστε σίγουροι. Οχι βέβαια ότι αυτό είναι κακό, αντιθέτως. Αυτό λέγεται πρόοδος. Αλλά ας τα αφήσουμε αυτά στο χρόνο που θα δώσει και τις απαντήσεις και να περάσουμε στα δικά μας θέματα.

Under a killing moon. Το καταπληκτικό adventure με τα φοβερά γραφικά, τους ηθοποιούς και την εκπληκτική μουσική, όλα στην συσκευασία των 4 CD. Διαβάστε το Review για να καταλάβετε περι τίνος πρόκειται. Και αν αυτό δεν ήταν αρκετό για να σας λυγίσουν τα πόδια, τι θα λέγατε για το τίτλο Menzoberranzan. Ναι, η συνέχεια του θρυλικού Ravenloft είναι γεγονός. Το φοβερό αυτό RPG, το πήραμε, το εξαντλήσαμε και σας το σερβίρουμε, μην το χάσετε. Θα ήταν επίσης αδιανόητο να μη διαβάσετε τη συνέντευξη του Sid Meier. Ο άνθρωπος που μας χάρισε τόσες επιτυχίες με παιχνίδια όπως το Civilization μας λέει τα σχεδιά του και τα παιχνίδια πάνω στα οποία δουλεύει και θα κυκλοφορήσει. Τα καλά όμως δεν σταματάνε εδώ. Η Amiga έχει την τιμητική της με παιχνίδια όπως Mortal Kombat ii, Universe και Beneath a steel. Για να μη λένε κάποιοι ότι παραμελούμε την Amiga. Κάντε λίγη υπομονή όμως, για να δείτε και άλλες εκπλήξεις και βελτιώσεις σε επόμενα τεύχη.

ΥΓ. Και μία διόρθωση πριν κλείσουμε. Η φωτογραφία που εμφανίστηκε στα περιεχόμενα του προηγούμενου τεύχος και έγραφε Doom ii, ήταν από τον διαγωνισμό και δεν είχε καμμία απολύτως σχέση με τα περιεχόμενα. Ο δαίμονας του DTP, τι να κάνουμε.

Ο Διευθυντής Σύνταξης

NEWS

ΗΧΗΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΟΥΝ ΣΤΟ 2000...

Η Spectravideo έκανε το μεγάλο βήμα "ρίχνοντας" στην αγορά το τελευταίο της προϊόν που αποτελεί και τη νέα επανάσταση στο χώρο. Το νέο ηχητικό σύστημα ονομάζεται Aerospace και μας θυμίζει έντονα την ενδοεπικοινωνία που είχε το πλήρωμα του Εντερπράιζ στο Σταρ Τρεκ! Στο σύστημα κάνει την εμφάνισή του η τελευταία τεχνολογική εξέλιξη που ονομάζεται ABEC (τα αρχικά των Advanced Bass Enhaser Circuitry), ενώ πολύ σημαντικό στοιχείο είναι ο τηλεχειρισμός του. Ελπίζουμε κάποια στιγμή να το δούμε και στην ελληνική αγορά.



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΜΠΟΡΙΟ

ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ Η ΜΗΠΩΣ ΜΟΔΑ;

Στην προσπάθειά τους οι εμπορικές επιχειρήσεις να προωθήσουν τα προιόντα τους έχουν σκεφτεί πολλούς τρόπους, έτσι ώστε να είναι δυνατή η πρόσβαση στα προιόντα και κατ'επέκταση στις αγορές ακόμη και από το σπίτι. Στην αρχή είχαμε τους "οδηγούς" που αγόραζε κάποιος από το περίπτερο και μπορούσε εύκολα και χωρίς κόπο να αγοράσει κάποιο από τα προιόντα που ήθελε. Μετά ήρθε η τηλεόραση να κάνει την ίδια δουλειά... Ηταν λοιπόν φυσικό επακόλουθο η τρομερή εξέλιξη των PC να μην αφήσει αδιάφορο τον εμπορικό κλάδο που ψάχνει πάντα νέους τρόπους προώθησης των προιόντων. Ετσι λοιπόν πολύ σύντομα θα μπορείτε να κάνετε τη βόλτα σας στα μαγαζιά μέσα από ένα μόνιτορ! Φυσικά το "πακέτο" είναι τεχνολογικά εξελιγμένο με 3D γραφικά και στερεοφωνικό ήχο, αλλά το μεγάλο του πλεονέκτημα βρίσκεται στο "touche screen monitor" που, για όσους δεν κατάλαβαν, σημαίνει ότι με ένα απλό άγγιγμα θα μπορείτε αυτόματα να αποκτήσετε ότι σας ενδιαφέρει. Το ερώτημα φυσικά που μας απασχολεί όλους είναι αν είναι καλύτερο να αγοράζουμε κάτι που εξετάζουν τα χέρια και τα μάτια μας ή αν θα αρκεστούμε στην προσέγγιση της "virtual" παρουσίασης μέσω των PC...



ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΑΚΟΥΝΕ...

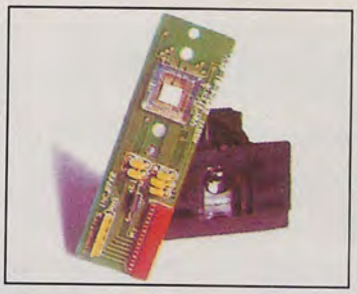
Η μεγάλη στιγμή πλησιάζει. Η Dragon Data System βρίσκεται πολύ κοντά στο να παρουσιάσει επίσημα την τεχνολογική εξέλιξη που θα φέρει τον κόσμο των υπολογιστών ακόμα πιο κοντά στον άνθρωπο. Βρίσκεται λοιπόν ένα βήμα πριν την ολοκλήρωση ενός προγράμματος που θα επιτρέπει στο χρήστη να δίνει τις εντολές (αλλά και οτιδήποτε άλλο θελήσει) στον υπολογιστή προφορικά!!! Τέρμα λοιπόν στο πληκτρολόγιο και στο mouse;
Βέβαια υπάρχουν κάποια προγράμματα σήμερα που κάνουν ή τουλάχιστον προσπαθούν να κάνουν αυτή τη δουλειά. Είναι όμως πολύ μικρών δυνατοτήτων, αφού φανταστείτε ότι για να "δεχτεί" ο υπολογιστής την κάθε λέξη θα πρέπει να την προφέρετε τόσο αργά και τόσο προσεκτικά, που για να σχηματιστεί μια απλή πρόταση θα περάσει τόσος χρόνος όσος είναι ικανός να σας σπάσει τα νεύρα...



Το νέο σύστημα χρησιμοποιεί μια κάρτα ήχου 16bit και έχει την ικανότητα να ξεχωρίζει εύκολα τις λέξεις που ομοιάζουν μεταξύ τους! Η τιμή του έχει να κάνει με το βάθος του λεξιλογίου που θα επιλέξετε να έχει ο υπολογιστής σας. Το βασικό, ας πούμε, πακέτο που περιέχει 60000 λέξεις κοστίζει όσο ένα DX2 PC. Φυσικά κάθε προσθήκη σε λεξιλόγιο θα απαιτεί και το ανάλογο έξοδο. Το πρόγραμμα θα αποτελέσει ευεργέτημα και μάλιστα άμεσο στα άτομα με ειδικές ανάγκες... Ομως όταν σε λίγα χρόνια τα PC θα ελέγχουν ΟΛΟΥΣ τους χώρους της ζωής μας, το πρόγραμμα αυτό θα γίνει το απαραίτητο εργαλείο στα σπίτια όλων μας!

ΤΕΛΙΚΑ ΤΟ MOUSE ΔΕΝ ΤΗ ΓΛΙΤΩΝΕΙ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ...

Μιλήσαμε πριν για το πρόγραμμα που θα αντικαταστήσει το πληκτρολόγιο και το mouse, αφού ότι θέλουμε δε θα έχουμε παρά να το πούμε και ο υπολογιστής να το πραγματοποιήσει. Μαθαίνοντας λοιπόν τι ετοιμάζει η Αμερικάνικη εταιρεία San Jose κατανοούμε ότι είναι πολύ σύντομος πλέον ο καιρός που θα βάλουμε σε κάποιο συρτάρι τα mouse... Η εταιρεία έχει προχωρήσει στις έρευνες ενός εξελιγμένου συστήματος που θα λειτουργεί με την αφή. Ενα mousepad, ας πούμε, με μια πολύ ευαίσθητη μεμβράνη που θα μεταφέρει την κίνηση απ'ευθείας. Αυτό θα γίνει



πραγματικότητα με τη βοήθεια της "νευρομορφικής" τεχνικής που αναπτύσσει εδώ και καιρό η εταιρεία στο software. Επενδύει σε αυτήν και ελπίζει να πετύχει πολλά στο χώρο της microcomputer τεχνολογίας. Εχει ήδη ξεκινήσει τις διαδικασίες για τη δημιουργία της "ηλεκτρονικής όρασης", ενός προγράμματος που θα επιτρέπει στον υπολογιστή να ξεχωρίζει κάποια πρόσωπα, ενώ θα είναι χρήσιμο και στο να αποφύγουν στα μελλοντικά παιχνίδια οι παίκτες τη χρησιμοποίηση διαφόρων αντικειμένων, όπως γάντια ή κράνη. Τέλος ετοιμάζει και ένα πρόγραμμα σχετικό με την αναγνώριση, από πλευράς του υπολογιστή, φωνητικών εντολών (κάτι ανάλογο με το πρόγραμμα που ετοιμάζει η Dragon Data System).

"VR" Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

Πριν ακόμη ζήσουμε τον κόσμο της "εικονικής πραγματικότητας" μέσα από το περίφημο πια "κράνος", έρχεται



με ταχύτητα αστραπής μια νέα μορφή προσέγγισης που μας δίνει τη δυνατότητα της επιλογής. Δημιουργήθηκε λοιπόν ένα νέο σύστημα που εξυπηρετεί τόσο την εργονομία όσο και την αυξανόμενη με τρελλό ρυθμό εξέλιξη. Αν λοιπόν δε σας αρέσει το "κράνος", μπορείτε να προτιμήσετε τα "γυαλιά"!!! Φορώντας τα πρέπει να ξέρετε ότι θα σας δοθούν δυνατότητες που με το κράνος δε θα μπορέσετε να έχετε. Το σύστημα είναι συμβατό ακόμη και με την τηλεόραση, ενώ τεχνικώς είναι σαφώς αρτιότερο, αφού στοιχεία όπως η τριών διαστάσεων παρακολούθηση και ο ήχος βρίσκονται σε σαφώς ποιοτικότερα επίπεδα από ότι στο "κράνος". Επίσης διαθέτει μεγαλύτερη ποικιλία σε παιχνίδια εφόσον είναι συμβατό και με το PC. Ετσι οι φανατικοί φίλοι του Doom θα πρέπει να ετοιμάζονται για μια αξέχαστη εμπειρία. Το σύστημα έχει πολλές ακόμη δυνατότητες που θα χρειαζόμασταν ολόκληρο το περιοδικό για να αναλύσουμε...

Προς το παρόν βολευτείτε με τις λίγες αυτές πληροφορίες και στα επόμενα τεύχη εδώ θα είμαστε για να σας ενημερώσουμε για ότι άλλο προκύψει.

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ MODEM ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΤΑΙ!

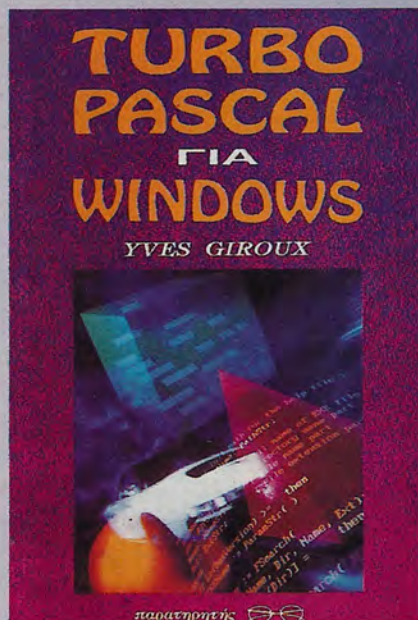


Μπορεί στη χώρα μας η επικοινωνία μέσω των υπολογιστών να βρίσκεται σε προχωρημένο στάδιο, στο εξωτερικό όμως και κυρίως στις ΗΠΑ, τη Μ.Βρετανία αλλά και την Ιαπωνία η επικοινωνία μέσω modem είναι πια κάτι παραπάνω από καθεστώς. Αρκεί να αναφέρουμε ότι ακόμη και ο πλανητάρχης (ο Μπιλ Κλίντον ντε) είναι συνδεδεμένος με το περίφημο Internet και η ενασχόλησή του φτάνει σε βαθμό τέτοιο που η επικοινωνία του με τον έξω κόσμο μέσω του συστήματος αυτού να επηρεάζει τις πολιτικές του αποφάσεις!! Θα ήταν λοιπόν αφύσικο οι εταιρείες να μην άρχιζαν τις έρευνες για να εξελίξουν την τεχνολογία των modem όσο το δυνατόν περισσότερο. Η SIERRA WIRELESS είναι η πρώτη που "βγάζει" στην αγορά ένα νέο προιόν και είναι σίγουρο ότι σύντομα θα κυκλοφορήσουν και άλλα. Το νέο της μοντέλο ονομάζεται Pocketplus και είναι συνδεδεμένο με το CDPD (Cellural Digital Packet Data). Εχει το προνόμιο να μπορεί να συνδεθεί και στο PC και στα Mac, ενώ επίσης έχει τη δυνατότητα να λειτουργήσει και εκτός τηλεφωνικής σύνδεσης με χρόνο αντοχής τις 12 ώρες συνεχούς λειτουργίας. Αν μάλιστα διαθέτει κάποιος τον ειδικό "adapter", μπορεί γρήγορα και εύκολα να ξαναφορτίσει τη μονάδα μπαταρίας του συστήματος. Το δίκτυο CDPD "απαντάει" σε όλες τις μεγαλουπόλεις των ΗΠΑ και σύντομα θα συνδεθεί με όλες τις περιοχές του κόσμου όπου το modem αρχίζει να κυριαρχεί ως τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων.

ΔΥΟ ΝΕΑ ΒΙΒΛΙΑ

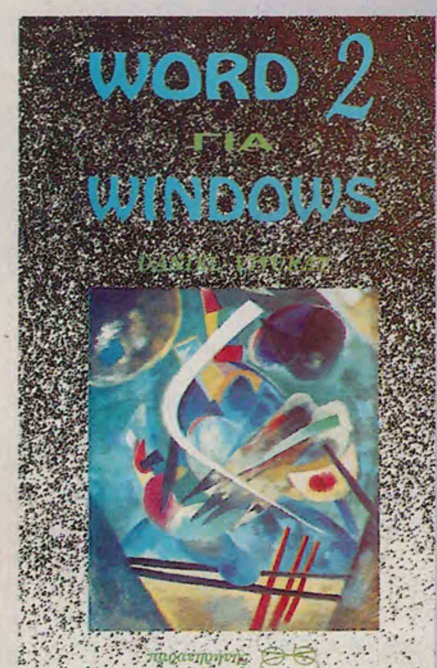
Από τη σειρά Ηλεκτρονικός Παρατηρητής του εκδοτικού οίκου "Παρατηρητής" κυκλοφόρησαν τα παρακάτω βιβλία πληροφορικής.

Yves Giroux: TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS



Βιβλίο χρήσιμο που σκοπό έχει να βοηθήσει αυτούς που ενδιαφέρονται να ανακαλύψουν τον προγραμματισμό στο περιβάλλον των Windows. Το πρώτο μέρος παρουσιάζει το περιβάλλον της Turbo Pascal, τον επεξεργαστή κειμένου και τα διάφορα εργαλεία που τη συνοδεύουν, ενώ η ίδια γλώσσα προγραμματισμού περιγράφεται και στο δεύτερο μέρος. Το τρίτο μέρος περιέχει τον προγραμματισμό με τη χρήση αντικειμένων και στο τέταρτο μέρος, που αποτελείται από δύο παραρτήματα, περιέχονται συγκεντρωμένες πληροφορίες, όπως οι παράμετροι της μεταγλώττισης (Compilation directives) και η χρήση του ελληνικού αλφάβητου στο περιβάλλον των Windows.

Daniel Viturat: WORD 2.0 ΓΙΑ WINDOWS



Το βιβλίο αυτό είναι ένας μεθοδικός οδηγός και απευθύνεται σε αρχάριους χρήστες που επιθυμούν να μάθουν και να χρησιμοποιούν γρήγορα όλες τις λειτουργίες και τις δυνατότητες της επεξεργασίας κειμένου με το πρόγραμμα Word για Windows, από την απλή πληκτρολόγηση επιστολών ως τη δημιουργία εξαιρετικά πολύπλοκων και απαιτητικών εντύπων, βιβλίων, πινάκων και κάθε είδους επαγγελματικών κειμένων. Περιέχει την εισαγωγή στο σύστημα Windows, το περιβάλλον εργασίας του Word 2.0, τη δημιουργία και μορφοποίηση κειμένων, τις προηγμένες διαδικασίες μορφοποίησης κειμένου, τη δημιουργία γραφικών παραστάσεων, πινάκων και μαθηματικών τύπων, ακόμη και τρόπους διαχείρησης κειμένων μεγάλης κλίμακας.

ΠΡΟΣΤΑΤΕΨΤΕ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΣΑΣ...

Η νέα και φυσικά βελτιωμένη έκδοση του VirusScan είναι πλέον πραγματικότητα. Το πρόγραμμα του McAfee δεν "τρέχει" πλέον μόνο μέσα απο το DOS αλλά και μέσα απο τα Windows και μάλιστα η καινούργια έκδοση διαθέτει αρκετές καινοτομίες απλοποιώντας πολύ τα πράγματα... Το νέο στοιχείο του προγράμματος είναι ότι διαθέτει βελτιωμένες ρουτίνες ανίχνευσεις των καταστροφικών ιών οπουδήποτε και αν βρίσκονται χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι μπορεί να επαναφέρει πάντα τα "πειραγμένα" αρχεία. Το σημαντικό πάντως είναι ότι αναπτύχθηκαν νέες τεχνικές που επιτρέπουν στο πρόγραμμα να βρίσκει ακόμη και τους πιο "δύσκολους" ιού, αυτούς δηλαδή που κωδικοποιούν τον κώδικά τους και κρύβονται. Επίσης το πρόγραμμα είναι σαφώς ταχύτερο, ακόμη και στα Windows, όπου λογικά θα περίμενε κανείς κάποια "αργοπορία". Επίσης σας δίνει ένα μακρύ κατάλογο με πληροφορίες για διάφορους ιούς από τον οποίο όμως δυστυχώς λείπουν στοιχεία συμπεριφοράς για 100 τουλάχιστον απο αυτούς. Η λειτουργία του μέσα απο τα Windows είναι τόσο απλή και ευκολονόητη που θα γίνει (αν δεν έχει γίνει ήδη) το standard antivirus για τα Windows.

CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ

3DO
EMOLITION MAN
HADOW
IFA SOCCER
OAD RASH
EWER SHARK
IICROCOSM
RASH N' BURN
EED FOR SLEEP
IGHT TRAP
'R STALKER
VAY OF THE
VARRIOR
AMURAI
HODOWN
TREET FIGHTER
URBO
FF WORLD
NTERCEPTOR
EBEL ASSAULT
OTAL ECLIPS
OVE BITES

SONY PLAYSTATION
IDGE RACER

SATURN GAMES
IRTUA FIGHTER
LOCKWORK
NIGHT

MD GAMES
ARTWORM JIM
OWER RANGERS
ETHAL
NFORCERS 2
CK OFF 3
LAYFIGHTER
AZ IN ESCAPE
ROM MARS
AXIMUM CAR-
AGE
ICROMACHINES II

DINO DINI SOCCER
MEGA BOMBER-MAN
SUPER TURRICAN
NIGHEL MANSELL CHAMPIONSHIP
BUBLE & SQUEAK
ANIMANIACS
SHINING FORCE 2
SYNDICATE

32X GAMES
DOOM
STARWARS
COSMIC CARNAGE
VIRTUA RACING
SHADOW OF ATLANTIS

NEO-GEO CD GAMES
ART OF FIGHTING 2
SUPER SPY
BOWLING
TOP HUNTER
KARNOV
AEROFIGHTERS
FATAL FURY SPE-CIAL
SAMURAI SHODOWN 2
LAST RESORTS
SUPER SIDEKICKS 2

SN GAMES
NBA LIVE '95
LION KING
RISE OF THE ROBOTS
BATMAN AND ROBIN
ANIMANIACS
DONKEY KONG COUNTRY
STARWARS 3
EARTHWORM JIM
PITFALL
SYNDICATE

EYE OF THE BEHOLDER
SHAQ-FU
ULTIMATE FIGHTER
WIZARDY VI
BRAIN LORD
VORTEX
MORPH
PUNCH OUT
ILLUSION OF GAIYA

JAGUAR GAMES
DOOM
CHEQUERED FLAG
CLUB DRIVE
DRAGON
KASUMI NINJA

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MD MONO 4900
OLYMPIC GOLD (JAP)
DICK TRACY (JAP)
MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)
DOUBLE DRAGON II (JAP)
TECMO WORLD (JAP)
WONDER BOY 3 (JAP)
ROLLING THUNDER (JAP)
BUBSY
ROBOCOP VS TER-MINATOR
SIMPSON'S BART'S NIGHTMARE (NO BOX)
SWORD OF VER-MILION
KNOCKOUT BOXING (NO BOX)

MD MONO 6900
BATTLEMASTER

PREDATOR 2
TODS ADVENTURE
HUMANS
STEEL EMPIRE (JAP)
PRO STRIKER FOOTBALL (JAP)

MD MONO 9900
WRESTLEMANIA
BUBBA' N' STIX
GUNSTAR HEROES
SONIC SPINBALL
DOUBLE CLUTCH
REN N' STIMPY SHOW

8 BIT NES MONO 4900
MARIO BROS
MARIO BROS 2
BOULDERDASH
BURAI FIGHTER
SPY VS SPY
WORLD CUP
SMASH TV
GAUNTLET II

8 BIT MS MONO 3900
GANGSTER TOWN
CHOPLIFTER
SHANGAI
ZAXXON 3D
POPULUS
GLOBAL DEFENCE
RESCUE MISSION
SIMPSONS VS MUTANTS
WORLD GRAND PRIX
GALAXY FORCE
SONIC
DOUBLE HAWK

PC GAMES ΜΕΤΑΧ. 386/486
ALADDIN

LION KING
DOOM II
FIFA SOCCER
SUPER FROG
BLACK THORN

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
AMIGA, COM-MODORE, ΚΟΝΣΟΛΕΣ, 3DO, SATURN, MD, MS, SN, GG, GB, NEO-GEO, ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ MONITOR, ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ 500,600, 1200 ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ Η ΚΑΙ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΟ

STOCK
40 AMIGA 500ΣΕ STOCK
50 MONITORS
5 AMIGA 1200
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΜΕΤΑΧ.

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ FIFA INT. SOCCER MD 14900 (ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ) SONIC 2 MD 8500 (ΚΑΙΝ-ΟΥΡΓΙΟ)

SEGA SATURN
SONY PLAY STATION
NEO-GEO CD

MEGA DR.2 + GAME 38.000
SN + STARWING 44.000
32X 69.000
3DO + 2 CD 165.000*

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ SOFTWARE, HARD-WARE ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΩΝ ΓΙΑ AMIGA, SN, MD, MS, GG, GB, 3-D-O, PHILIPS

AMIGA CLUB ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓ-ΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΑΛΟΜΕΤΑ-ΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MD + GAME 29.900
SN + GAME 36.000
GB 13.000
AMIGA 500 55.000
AMIGA 600 65.000
AMIGA 1200 120.000
MONITOR PHILIPS 55.000
MONITOR COM-MODORE 55-65.000

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, CAR-TRIDGES, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ-ΚΑ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗ-ΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ AMIGA

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΑΥΘΗΜΕΡΩΝ



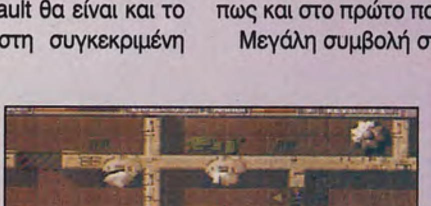
ALIEN BREED 2: TOWER ASSAULT

A500+ / A600 / A1200

Ολοι όσοι ασχολούνται με τα παιχνίδια της Amiga γνωρίζουν σίγουρα τα πάντα γύρω από το παιχνίδι. Η πρώτη του έκδοση εμφανίστηκε τα Χριστούγεννα του 1991 και από τότε πολλές παρόμοιες εκδοχές έκαναν την εμφάνισή τους με πιο αξιοπρόσεκτες τις Alien Breed Special Edition, Alien Breed 2. Δε μπορούμε να πούμε ότι το ένα παιχνίδι διαφέρει σημαντικά από το άλλο. Θα μπορούσαμε απλώς να επισημάνουμε ότι το A.B.2 έχει σαφώς πιο μεγάλο βαθμό δυσκολίας. Μία ακόμη σημαντική πληροφορία είναι ότι το Tower Assault θα είναι και το τελευταίο επεισόδιο στη συγκεκριμένη σειρά. Αποτελείται από 55 γεμάτα δράση επίπεδα και υπάρχουν 275 διαφορετικοί τρόποι για να τα ολοκληρώσετε!! Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλησαν να ερεθίσουν το μυαλό ακόμη και των πιο φανατικών φίλων της αρχικής "version". Οι ένθερμοι οπαδοί της "σειράς" θα χαρούν την τελευταία αυτή έκδοση που συνδυάζει την καταιγιστική δράση αλλά και για πρώτη φορά την εξάσκηση των πνευματικών ικανοτήτων του παίκτη. Μία πραγματικά πολύ έξυπνη καινοτομία είναι η δυνατότητα που δίνει το παιχνίδι, μέσω ενός "joypad" δύο κουμπιών, όχι μόνο να πυροβολεί ο ήρωας τρέχοντας αλλά και να παίζουν ταυτόχρονα δύο παίκτες με τους δύο, πλέον, ήρωες να προχωρούν στους χώρους των επιπέδων πλάτη με πλάτη έτσι ώστε η προσπάθειά τους για εξόντωση των εχθρών να γίνεται πιο εύκολη. Προσοχή όμως γιατί τα πυρά των δύο ηρώων μπορούν να βλάψουν και τους ίδιους... Φυσικά οι παίκτες μπορούν να "κρατήσουν" αυτή την επιλογή για να αποκτήσει το παιχνίδι ακόμη πιο μεγάλο ενδιαφέρον! Κάθε επίπεδο έχει και τη δική του ξεχωριστή αποστολή που θα πρέπει να ολοκληρώσει ο παίκτης, αν θέλει να προχωρήσει παρακάτω. Επίσης, όλα όσα αφορούν τον οπλισμό, τα πυρομαχικά αλλά και τις υπόλοιπες πληροφορίες, οι παίκτες μπορούν να τα βρούν με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και στο πρώτο παιχνίδι.



Μεγάλη συμβολή στην εξέλιξη του παιχνιδιού έχουν και οι χάρτες του κάθε επιπέδου τους οποίους οι παίκτες θα πρέπει να μελετούν πολύ προσεκτικά για να μπορέσουν να περάσουν από τις διαφορετικού είδους και χρώματος πόρτες. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τη μεγάλη αγριότητα αφού περιλαμβάνει ακόμη και σκηνή με ένα alien που τρώει ένα νεκρό άτομο... Το παιχνίδι θα ενθουσιάσει όσους αποφασίσουν να παίξουν "διπλό"! Οσοι παίξουν μόνοι τους ίσως τελικά να μην ευχαριστηθούν το παιχνίδι όσο θα έπρεπε, αν και είναι σίγουρα το καλύτερο "επεισόδιο" της σειράς.



US NAVY FIGHTERS

PC CD-ROM

Το παιχνίδι είναι το πρώτο στη σειρά με θέμα τις αερομαχίες, που η εταιρεία αξιοποιεί με τη χρήση της τεχνολογίας του CD. Τα υπέροχα γραφικά του και τα καταπληκτικά ηχητικά εφφέ μας μεταφέρουν σε ένα πολύ ρεαλιστικό πεδίο μάχης. Η ιστορία εξελίσσεται στη Ρωσία όπου, μετά την ανατροπή του Γιέλτσιν από μια ομάδα εθνικιστών, οι ΗΠΑ όπως είναι φυσικό προσπαθούν να επιφέρουν την τάξη. Ομως το παιχνίδι δε σταματά εκεί, αφού η νέα ηγεσία του Κρεμλίνου θα προσπαθήσει να καταλάβει και τις γειτονικές Δημοκρατίες κάνοντας την προσπάθειά σας ακόμη πιο δύσκολη. Πρέπει να ολοκληρώσετε 50 αποστολές διαφορετικού είδους, αφού άλλοτε θα πρέπει να συνοδεύετε άλλα σκάφη, άλλοτε θα πρέπει να κάνετε αναγνωριστικές πτήσεις και άλλοτε να μάχεστε... Τεχνικώς το παιχνίδι είναι προσεγμένο μέχρι και την τελευταία του λεπτομέρεια. Εκτός από τα γραφικά και τα ηχητικά εφφέ, στοιχεία όπως οι χάρτες και τα sprites είναι καταπληκτικά. Επίσης μεγάλη βοήθεια θα σας δώσει η δυνατότητα χρησιμοποίησης καθρεπτών που κάνουν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους σε παιχνίδι με αεροσκάφη στα PC! Επίσης σημαντικό στοιχείο αποτελεί η δυνατότητα "track view" που υποκρίνεται την κίνηση που κάνει το κεφάλι του πιλότου. Ακόμη ένα παιχνίδι που αναμένεται να σημειώσει μεγάλη επιτυχία...





VOYAGES OF DISKOVERY



A600 / A1200 AGA

Θα ξεκινήσουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού με μια αναφορά σε ένα παλαιότερο, αλλά ίδιου στυλ, παιχνίδι... Το Pirates λοιπόν ήταν ένα εκπληκτικό παιχνίδι που συνδύαζε πολλές ευχάριστες ώρες ενασχόλησης με ταυτόχρονη ψυχαγωγία

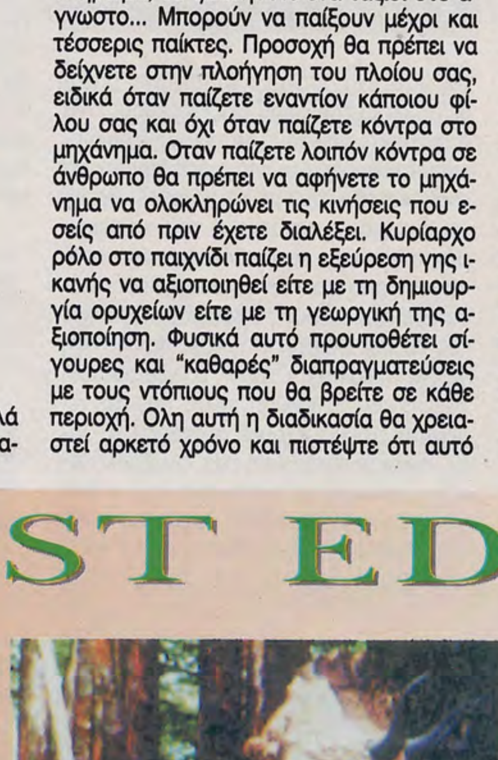


υψηλού επιπέδου, αφού και ιστορικά αλλά και γεωγραφικά στοιχεία είχε αλλά και καλούσε τον παίκτη να σκεφτεί τακτική και στρατηγικές. Το αρνητικό σημείο του παιχνιδιού ήταν οι μάλλον ανιαρές μάχες που δεν είχαν ούτε φαντασία ούτε ποικιλία. Ερχεται λοιπόν τώρα το Voyages να αλλάξει την κατάσταση αυτή αφού το κέντρο ενδιαφέροντός του βρίσκεται πλέον στη θάλασσα... Αρχικός σκοπός σας είναι να βρείτε ένα πλοίο και αφού το βαπτίσετε, το εφοδιάσετε και βρείτε το κατάλληλο πλήρωμα, να ξεκινήσετε ένα ταξίδι στο άγνωστο... Μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες. Προσοχή θα πρέπει να δείχνετε στην πλοήγηση του πλοίου σας, ειδικά όταν παίζετε εναντίον κάποιου φίλου σας και όχι όταν παίζετε κόντρα στο μηχάνημα. Οταν παίζετε λοιπόν κόντρα σε άνθρωπο θα πρέπει να αφήνετε το μηχάνημα να ολοκληρώνει τις κινήσεις που εσείς από πριν έχετε διαλέξει. Κυρίαρχο ρόλο στο παιχνίδι παίζει η εξεύρεση γης ικανής να αξιοποιηθεί είτε με τη δημιουργία ορυχείων είτε με τη γεωργική της αξιοποίηση. Φυσικά αυτό προυποθέτει σίγουρες και "καθαρές" διαπραγματεύσεις με τους ντόπιους που θα βρείτε σε κάθε περιοχή. Ολη η διαδικασία θα χρειαστεί αρκετό χρόνο και πιστέψτε ότι αυτό είναι μονάχα η αρχή! Μόλις καταφέρετε να δημιουργήσετε μια αξιοπρόσεκτη αποικία τότε τα πονηρά βλέμματα, όχι μόνο των πειρατών αλλά και των συμπαικτών σας, θα αρχίσουν να σας περικυκλώνουν. Ακριβώς τότε είναι που εσείς θα ξεκινήσετε την προσπάθεια προστασίας σας στρατολογώντας ανθρώπους. Δεν υπάρχει πιο δυσάρεστη κατάσταση από το να χάσετε μια αποικία που με κόπο δημιουργήσατε και να τη δείτε στα χέρια ενός αντιπάλου σας. Βέβαια το αντίθετο θα σας δώσει πολύ μεγάλη ικανοποίηση... Εξαιρετική εμπειρία θα είναι η αντιπαράθεση μεταξύ παικτών μέσω αλληλογραφίας, όπου φυσικά αντί για γράμμα θα στέλνετε δισκέτες με τη "σωσμένη" κάθε φορά απάντησή σας. Υπάρχουν πάντως και κάποια σημεία που πραγματικά θα σας κάνουν να αγανακτήσετε, όπως για παράδειγμα όταν θα πρέπει να αδειάσετε και να ξαναγεμίσετε το αμπάρι ενός πλοίου σε κάποια αποικία όπου δεν υπάρχει λιμάνι... Οι δημιουργοί του παιχνιδιού φρόντισαν να αυξήσουν κατά πολύ την αίσθηση της αληθοφάνειας που έλειπε από το Pirates και έτσι έχουμε μπροστά μας ένα ελκυστικό, οπτικά,παιχνίδι στρατηγικής που απαιτεί αρκετό χρόνο μέχρι να ολοκληρωθεί. Σίγουρα αυτό το παιχνίδι θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον όλων όσων ασχοληθούν μαζί του.

LOST EDEN

PC CD-ROM

Περιμέναμε τόσο πολύ για την εμφάνισή του, που το παιχνίδι έχασε κάθε μορφή ενδιαφέροντος που πιθανώς να είχε ο κόσμος. Τέλος πάντων... Το σκηνικό μάς μεταφέρει στο φανταστικό κόσμο του Kingdom όπου ο άνθρωπος μάχεται ενάντια στους δεινόσαυρους. Η ανθρώπινη υπόσταση βρίσκεται λοιπόν σε τεράστιο κίνδυνο αφού ένας τεράστιος Τυρανόσαυρος (δημιουργημένος σε



στούντιο 3D) έχει εξολοθρεύσει τους πάντες εκτός από έναν επιζώντα που βρίσκεται κρυμμένος σε ένα κάστρο. Δε χρειάζεται να σας εξηγήσουμε ποια είναι η δική σας αποστολή! Η επιβίωση του είδους βρίσκεται στα χέρια σας...Οι δημιουργοί των CD versions του Dune και του KGB δημιουργούν άλλο ένα εξαιρετικό παιχνίδι με καταπληκτικά γραφικά και πολύ "δυνατό" και "βαθύ" σενάριο!

SIM TOWER

PC

Οι δημιουργοί είναι βέβαιο οτι χρησιμοποίησαν το παλαιότερο Judge Dredd ως βάση του νέου αυτού παιχνιδιού, το οποίο διεκδικεί και τον τίτλο του καλύτερου που έχει "βγάλει" η εταιρεία ως τώρα. Επίσης έχει πολλά στοιχεία από το Sim City 2000 με την πρόσθετη και βασική διαφορά ότι το Sim Tower είναι σαφώς ρεαλιστικότερο αφού δόθηκε μεγάλη σημασία στο να γίνει όσο το δυνατόν πιο πιστευτή η ανθρώπινη δραστηριότητα. Οσοι έχουν καλή μνήμη ίσως θυμούνται ένα πολύ παλιό παιχνίδι που ονομαζόταν Little Computer People και το σενάριό του ακολουθούσε τις δραστηριότητες κάποιου ατόμου. Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα και στο Sim, με τη διαφορά ότι το παιχνίδι ακολουθεί όλες τις δραστηριότητες που περιλαμβάνει το καθημερινό πρόγραμμα ενός ανθρώπου και όχι κάποιες από αυτές. Αποστολή σας είναι να δημιουργήσετε ένα γιγαντιαίο κτιριακό συγκρότημα στο οποίο θα ζουν και θα εργάζονται αμέτρητα άτομα. Φυσικά δεν αρκεί μόνο η δημιουργία του αλλά και η σωστή του λειτουργία ! Ετσι θα πρέπει να φροντίζετε να υπάρχουν όλα όσα απαιτούνται για μια φυσιολογική διαβίωση στους χώρους του πύργου. Σαν να διευθύνατε ένα μεγάλο ξενοδοχείο π.χ. Ισως εκ πρώτης όψεως σας φανεί απλό, όταν όμως θα χρειαστεί να παίρνετε όλο και περισσότερες αποφάσεις μέσα από την ΤΕΡΑΣΤΙΑ ποικιλία επιλογών τότε θα ανακαλύψετε ότι τα πράγματα μόνο εύκολα δε θα είναι. Αυτό γιατί από τη στιγμή που είστε υπεύθυνοι ακόμη και για τις μικρολεπτομέρειες στη λειτουργία του πύργου, η κάθε σας ενέργεια θα επηρεάζει αυτόματα κάποια άλλη... Αν για παράδειγμα θελήσετε να δημιουργήσετε μια κινηματογραφική αίθουσα στο υπόγειο του κτιρίου, θα πρέπει να φροντίσετε έτσι ώστε ένα ασανσέρ να πηγαίνει απευθείας σε αυτήν αφού δεν πιστεύουμε να απαιτήσετε από τους κατοίκους (του διακοσιοστού ορόφου για παράδειγμα) να ανεβοκατεβαίνουν με τα πόδια. Τι θα γίνει όμως αν η κατασκευή του συγκεκριμένου ασανσέρ είναι αδύνατη αφού φροντίσατε από πριν να δημιουργήσετε πάνω από την αίθουσα προβολής... σταθμό του μετρό; Θα πρέπει η κάθε σας κίνηση να υπαγορεύεται από επιχειρηματική σκέψη και οργάνωση, αυτό που τα τελευταία χρόνια έχουμε συνηθίσει να λέμε management! Δική μας συμβουλή είναι να ξεκινήσετε τη δημιουργία των διαφόρων επιχειρηματικών σας δραστηριοτήτων με φορά από κάτω προς τα πάνω και βασικό σας μέλημα θα πρέπει να είναι να κρατήσετε τη συνοχή των διαφόρων καταστημάτων. Θα πρέπει δηλαδή η πρόσβαση στα καταστήματα (τα εστιατόρια π.χ.) να είναι απλή. Επίσης θα πρέπει η τοποθέτηση των καταστημάτων να είναι ενιαία, γιατί σε αντίθετη περίπτωση ο κόσμος θα απογοητευθεί. Φανταστείτε τον εαυτό σας σε κάποιο πολυκατάστημα να ψάχνει ανάμεσα σε δεκάδες ορόφους για να ανακαλύψει τα πιο απλά πράγματα... Γενικά, είναι σημαντικό να φαντάζεστε τον εαυτό σας στη θέση του κόσμου πριν πάρετε την οποιαδήποτε απόφαση, θα σας βοηθήσει σημαντικά. Το παιχνίδι ξεκινάει πριν καλά καλά αρχίσει η δημιουργία του πύργου, αφού θα πρέπει να λάβετε εξ αρχής υπόψη σας οικονομικά, κοινωνικά αλλά ακόμη και οικολογικά δεδομένα!! Τα γραφικά δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο, αν και τα πολύ μικρά sprites έχουν σχεδιαστεί με λεπτομέρεια αλλά και χιούμορ... Το βάρος, όπως είναι αντιληπτό, έπεσε στη δημιουργία ενός όσο το δυνατόν πιο προσιτού, αλλά και με βάθος σεναρίου. Στην αρχή θα έχετε λίγες δυνατότητεςκαι θα περιοριστείτε στη δημιουργία της αίθουσας υποδοχής και λίγων μαγαζιών, όπως ενός μικρού εστιατορίου (fast food). Στη συνέχεια θα φτάσετε στο σημείο να ασχολείστε με τη δημιουργία γυμναστηρίων με πισίνες, αλλά και διάφορα άλλα πράγματα που θα κάνουν τη φήμη του πύργου σας τέτοια, ώστε όλο και περισσότερος κόσμος να τον προτιμάει για να περνάει ευχάριστα κάποιες ώρες.Καταλήγοντας θα λέγαμε ότι το παιχνίδι παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με το περίφημο Theme Park αφού, όπως και στο Theme, αντικειμενικός σκοπός του παίκτη είναι να προβλέπει αλλά και πολλές φορές να καθορίζει την ψυχολογία του κόσμου. Είμαστε σίγουροι ότι όσοι αποφασίσουν να παίξουν θα περάσουν πολλές και έντονες ώρες μπροστά στην οθόνη...







KYRANDIA 3
MALCOMS REVENGE

PC CD-ROM

Οσοι έχετε παίξει τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς θα έχετε διαπιστώσει ότι παρά την ενδιαφέρουσα πλοκή και τα προσεγμένα παζλ τα παιχνίδια αυτά δεν προσέφεραν τίποτα αξιοπρόσεκτο τόσο σε πρωτοτυπία όσο και σε τεχνικά χαρακτηριστικά, στον μακρύ κατάλογο των παιχνιδιών του είδους.Η έκπληξη όμως έρχεται απο την τρίτη έκδοση! Η Westwood, μία από τις κορυφαίες κατασκευάστριες εταιρίες, ξεπέρασε ακόμη και τον ίδιο της τον εαυτό δημιουργώντας ένα παιχνίδι που λίγη σχέση έχει με τα προηγούμενα αφού η πρόσθεση νέων χαρακτήρων και έξυπνων ιδεών είναι καταλυτική στην καλυτερεύση του παιχνιδιού. Το πρόγραμμα είναι πλέον πιο λειτουργικό αφού επιτρέπει στον παίκτη να έχει άμεση επαφή με το inventory ενώ τα SVGA γραφικά του είναι εκπληκτικά! Επίσης οι κατασκευαστές πέτυχαν να συνδυάσουν άψογα όλα τα ενδιαφέροντα σημεία των δύο παλιών εκδόσεων με τα καινούργια. Κυρίαρχο στοιχείο είναι το χιούμορ που επικρατεί σε όλο το παιχνίδι γεγονός που το κάνει και ιδιαίτερα ευχάριστο. Μια ακόμη καινοτομία, σε σχέση πάντα με τα προηγούμενα, είναι η αλλαγή του ρόλου σας αφού πλέον θα παίζετε τον ρόλο του Malcom που είναι ο κακός της παρέας...Θα εξερευνήσετε τον MASSIVE κόσμο του για να ανακαλύψετε το πόσο πραγματικά κακός είναι. Φυσικά αγαπημένοι χαρακτήρες σαν την Xanthia και τον Brandon εξακολουθούν να υπάρχουν. Το παιχνίδι όπως ήδη είπαμε έχει δυσκολέψει και γενικά έχει αλλάξει



αρκετά. Φανταστείτε για παράδειγμα ότι θα καταναλώσετε πολύ χρόνο στην λύση κάποιου παζλ για να αποκτήσετε κάποιο αντικείμενο που ίσως τελικά δεν σας χρειαστεί! Ο Malcom έχει χάσει τις μαγικές του ικανότητες και έτσι είστε υποχρεωμένοι να βρείτε έναν τρόπο να τις επανακτήσει. Δεν χρειάζεται να σας πω ότι ο Malcom δεν είναι και το πιο δημοφιλές άτομο που υπάρχει... Ετσι αν ελπίζετε σε οποιαδήποτε βοήθεια απο την φυλή των Kyrandia μάλλον είστε πολύ αισιόδοξοι... Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προσέθεσαν κάτι πραγματικά επαναστατικό στο παιχνίδι. Σε όλη την διάρκεια που παίζετε θα σας συνροφεύει ένα τζίνι που ουσιαστικά είναι η φωνή της συνείδησης σας. Αυτή ακριβώς η καινοτομία αναμένεται να κάνει όλο και πιο συχνά την εμφανισή της απο εδώ και πέρα στα παιχνίδια adventure. Στόχος σας είναι να πείσετε τον υπόλοιπο κόσμο για το αγαθό των προθεσεών σας και για να το πετύχετε θα πρέπει να ανακαλύψετε τον "κακό" του παιχνιδιού. Οταν το κατορθώσετε θα νιώσετε μια ευχάριστη έκπληξη αφού η συνέχεια προβλέπεται εντυπωσιακή από την τεχνική τουλάχιστον. Τα backdrops για παράδειγμα είναι ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ! Οσο για την προκλητικότητα του, θα πω μόνο ότι όποιος ξεκινήσει να παίζει βράδυ μάλλον θα χάσει τον ύπνο του... Είναι τουλάχιστον 2 φορές μεγαλύτερο απο το K2! Το μόνο αρνητικό σημείο είναι οτι ίσως βρείτε μερικά απο τα αστεία του παιχνιδιού...κρύα. Αυτό φυσικά είναι θέμα γούστου και δεν θα μπορούσε να αλλοιώσει το συνολικό αποτέλεσμα που είναι εκπληκτικό! Πως αλλιώς θα μπορούσα να χαρακτηρίσω ένα παιχνίδι που δημιουργεί ευχάριστη ατμόσφαιρα τόσο με την έξυπνη πλοκή και διαλόγους του όσο και με τον απλό χειρισμό του και μάλιστα μέσα σε ένα καταπληκτικό περιβάλλον.

NOCTROPOLIS

PC CD-ROM

Το παιχνίδι αυτό έρχεται να τονίσει μια νέα τάση που αρχίζει να κάνει όλο και πιο συχνά την εμφάνισή της στο χώρο των παιχνιδιών. Εχει να κάνει με την επιθυμία των, μεγαλύτερης ηλικίας, παικτών να δημιουργούνται παιχνίδια με θέματα περισσότερο "ώριμα"... Η δράση εξελίσσεται σε ένα περιβάλλον σκοτεινού και ταυτόχρονα σουρεαλιστικού μέλλοντος, όπου τα πάντα περιστρέφονται γύρω από τα περιοδικά κόμικ με κυρίαρχους του "παιχνιδιού" δύο σούπερ ήρωες. Τον Darksheer και τον Stiletto, χαρακτήρες βγαλμένους από περιοδικό κόμικ, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι αυτοί οι κυρίαρχοι του παιχνιδιού. Ξαφνικά λοιπόν αρχίζει να παρουσιάζεται μια έλλειψη στις "συνέχειες" των περιπετειών των δύο ηρώων και εσείς, ως ιδιοκτήτης καταστήματος με περιοδικά, αρχίζετε να χάνετε τον ύπνο σας... Ερχονται όμως ως σανίδα σωτηρίας κάποιες περιορισμένες "συνέχειες" με τους δύο ήρωες να συνεχίζουν τις περιπέτειές τους στην φανταστική χώρα Noctropolis. Εκεί οι κακοί της υπόθεσης συνωμοτούν για να καταστρέψουν τόσο εσάς, όσο και το δυναμικό δίδυμο, όπως επίσης και την ίδια την πόλη! Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έκαναν μια αξιόλογη προσπάθεια να παρουσιάσουν ένα ρεαλιστικό περιβάλλον με υπέροχα backdrops, καταπληκτική μουσική και ένα απλό interface που απαιτεί τη χρήση του mouse και μόνο! Επίσης υπάρχει και ειδικό "παράθυρο" που εμφανίζει τους διαλόγους. Το παιχνίδι είναι δημιουργία του ανθρώπου που ήταν από τους πρώτους που κινήθηκε προς την κατεύθυνση των ρεαλιστικών γραφικών. Ο Brent Ericson λοιπόν, μετά το Martian Memorandum ξαναχτυπά με το Noctropolis που ήδη άρχισε να διατίθεται στην αγορά.



INTERVIEW

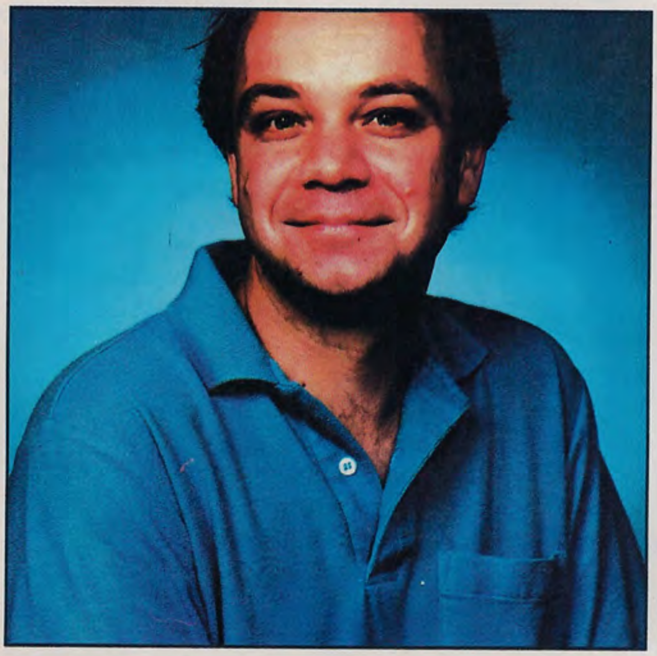
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ SIDNEY "SID" K. MEIER

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Ο "Sid" Meier είναι ένας εκ των ιδρυτών της Micrprose Software (1982), και κατέχει τη θέση του αντιπροέδρου στο τμήμα ανάπτυξης της εταιρείας. Ο "sid" βρίσκεται πίσω απο κλασικές επιτυχίες όπως τα Silent Service, Red Storm Rising, F15 Strike Eagle, F19 Stealth Fighter, Pirates, Railroad Tycoon, Civilization και επίσης το Colonization που αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην κορυφή του καταλόγου των πωλήσεων.

ΕΙΣΤΕ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (COLONIZATION);

Πάρα πολύ! Απο τις πρώτες ενδείξεις αλλά και έρευνες που είχαμε κάνει πριν το δώσουμε στην αγορά είχαμε την πεποίθηση ότι το παιχνίδι αυτό θα έχει επιτυχία. Επίσης δεν αντιμετωπίσαμε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα στην όλη διαδικασία παραγωγής του, με αποτέλεσμα να μη μας εκπλήσσουν τα μέχρι τώρα αποτελέσματα των πωλήσεων. Αυτό φυσικά δε σημαίνει ότι δεν είμαστε αρκετά ικανοποιημένοι, αντιθέτως.



ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΜΑΣ ΜΙΛΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΑ ΕΠΟΜΕΝΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΠΟΥ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΩΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΝ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ ΕΜΦΥΛΙΟ.

Μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 95 θα κυκλοφορήσει μια έκδοση του civilization που θα δίνει τη δυνατότητα να παίζουν ταυτόχρονα μέχρι και επτά παίκτες!! Βρισκόμαστε βέβαια ακόμη στα πρώτα στάδια εξέλιξης της συγκεκριμένης μορφής τεχνολογίας αλλά οι πιέσεις που δεχτήκαμε για το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν τόσες που μας ανάγκασαν να το επιχειρήσουμε. Επίσης θα κυκλοφορήσει και έκδοση του παιχνιδιού για Macintosh!

Τους επόμενους μήνες θα μελετήσουμε αρκετές νέες ιδέες, μια εκ των οποίων είναι και ο Αμερικάνικος εμφύλιος. Είχαμε ξεκινήσει να κάνουμε κάποια πράγματα αλλά μετά σταματήσαμε. Πρέπει βέβαια να σας εξηγήσω ότι μόλις κυκλοφορεί κάποιο προιόν, όπως στην περίπτωσή μας το Colonization, αμέσως μετά δουλεύουμε ταυτόχρονα πάνω σε δυο, τρεις διαφορετικές ιδέες και όταν δούμε ότι κάποια από αυτές έχει τις πιο καλές και κυρίως άμεσες προοπτικές εξέλιξης, σταμάταμε τα πάντα και ασχολούμαστε αποκλειστικά με εκείνη.

Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΑΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΟΤΙ ΕΠΗΡΕΑΖΕΣΤΕ ΑΠΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΝ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΟΠΩΣ Η AVALON. ΕΙΣΤΕ ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝ ΝΑΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ;

Πριν την εξάπλωση των υπολογιστών ξόδευα αρκετό χρόνο παίζοντας κάθε είδους επιτραπέζιο παιχνίδι. Οταν αργότερα στο πανεπιστήμιο ανακάλυψα το μαγικό κόσμο των υπολογιστών και τη δυνατότητα που έδιναν για παράλληλη ενασχόληση αλλά και ψυχαγωγία, αφοσιώθηκα πλήρως σ'αυτούς... Απαντώντας στην ερώτηση που μου θέσατε, θα πω ότι τα θέματα και οι ιδέες είναι παρόμοιες με αυτές των επιτραπέζιων, με τη διαφορά ότι οι δυνατότητες των υπολογιστών μας επιτρέπουν να επεκτείνουμε και να εξελίσσουμε τις ιδέες αυτές.



ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ RPG ΣΑΝ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ Η ULTIMA ΚΑΙ Η SIERRA;

Πιθανώς όχι. Γενικότερα δε με συγκινούν αυτού του είδους τα παιχνίδια, παρά το γεγονός ότι μερικά έχουν πολύ ενδιαφέρον. Το Pirates είναι ένα παιχνίδι που διαθέτει τόσο στοιχεία RPG όσο και arcade action. Αλλωστε ο συνδυασμός αυτός ήταν και το μυστικό της επιτυχίας του παιχνιδιού. Δε θα έλεγα όχι και σε άλλα παιχνίδια σαν το Pirates, μόνο που είναι δύσκολο να γίνονται τέτοια παιχνίδια συχνά.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΙΟ ΑΠΛΗ ΟΣΟ ΕΞΕΛΙΣΣΕΤΑΙ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ; ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΕΠΙΣΗΣ ΝΑ ΜΑΣ ΠΕΙΤΕ ΑΠΟ ΠΟΥ ΑΝΤΛΕΙΤΕ ΤΗΝ ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΣΑΣ.

Κατά μια άποψη γίνεται πιο εύκολη, όμως μην ξεχνάτε ότι όσο προχωρά η τεχνολογία αυξάνονται αναλογικά και οι απαιτήσεις του κόσμου, οπότε η επεξεργασία ενός παιχνιδιού χρειάζεται επιπλέον προσοχή. Υπάρχει όμως μία λεπτομέρεια που στη συγκεκριμένη περίπτωση μάς βοηθά αρκετά στο να μη χάνουμε χρόνο.
Αφορά τα παιχνίδια για PC. Λόγω της πολύχρονης εξέλιξης των PC αλλά και της πληθώρας των παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει για αυτά, είναι δυνατή η μεταφορά κάποιων "κομματιών" από ένα παλιό παιχνίδι σε ένα καινούργιο. Μπορούμε για παράδειγμα να μεταφέρουμε κάποιο χάρτη από το Civilization στο Colonization και με την κατάλληλη χρήση των νέων τεχνολογικών δυνατοτήτων να τον κάνουμε οπτικά ακόμη πιο όμορφο αλλά και λειτουργικό...Οσον αφορά τα περί έμπνευσης, δε θα ακούσετε τίποτα το περίεργο αφού λειτουργώ όπως ο υπόλοιπος κόσμος. Πηγαίνω στον κινηματογράφο, παρακολουθώ τηλεόραση και προσέχω τι κάνουν και οι υπόλοιποι στο χώρο. Το μόνο πράγμα στο οποίο έχω μια ευαισθησία είναι ότι καμιά φορά προσπαθώ να δημιουργήσω ένα παιχνίδι με θέμα κάποιο από τα παιδικά μου χόμπυ. Για παράδειγμα, μικρός είχα "τρέλλα" με τα τρένα και τα αεροπλάνα και μάθαινα οτιδήποτε σχετικό, έτσι όταν μου δόθηκε η δυνατότητα "έγραψα" με ευχαρίστηση το Railroad Tycoon.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΥ ΣΑΣ ΔΥΣΚΟΛΕΥΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ Η ΜΗΠΩΣ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΚΑΠΟΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Τα πράγματα είναι περίπου έτσι. Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία. Για παράδειγμα, αν υπάρχει μια ιδέα για παιχνίδι σχετικά με τρένα, ξεκινάμε τότε αμέσως να "φτιάχνουμε" το σημείο εκείνο που εμείς πιστεύουμε ότι θα έχει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Δημιουργούμε λοιπόν μια γρήγορη αλλά και με μεγάλο βαθμό δυσκολίας έκδοση, με σκοπό να την αξιολογήσουμε παίζοντας, έτσι ώστε να μπορέσουμε να μπούμε όσο το δυνατόν πιο βαθιά στην ψυχολογία του παίκτη. Φυσικά στη συνέχεια βελτιώνουμε το παιχνίδι προσθέτοντας χαρακτήρες, αλλάζοντας το interface και δημιουργώντας ποιοτικότερα γραφικά.
Η πραγματική δυσκολία είναι να καταγράψεις με σαφήνεια την αρχική σου έμπνευση. Επίσης σημαντικό ρόλο παίζει και η σωστή κατανομή των διαφόρων επιπέδων του παιχνιδιού. Σε αυτά τα πράγματα όμως δεν υπάρχει συγκεκριμένη μεθοδολογία και για αυτό θα πρέπει να καταναλωθεί αρκετός χρόνος στην προσπάθεια εξεύρεσης της καλύτερης λύσης. Τέλος, ένα σημαντικό στοιχείο στα δικά μου παιχνίδια είναι η έρευνα που πραγματοποιώ πριν ξεκινήσω. Για παράδειγμα, πριν ξεκινήσω το Pirates ταξίδεψα στην Καραϊβική για να δω από κοντά τα παλιά λιμάνια αλλά και οτιδήποτε άλλο θα με βοηθούσε στη δημιουργία του παιχνιδιού.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΛΟΤΗΤΑ ΣΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ. ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΜΑΘΟΥΜΕ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΑ CD ΚΑΙ ΤΑMULTIMEDIA ΚΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΑΝ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΤΕΙΤΕ ΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ CD.

Αυτό το τελευταίο είναι πολύ πιθανό. Υπάρχει βέβαια το δίλημμα καλύτερα γραφικά ή καλύτερο gameplay, στο οποίο εγώ διαλέγω το δεύτερο. Μπορεί τα γραφικά να αποτελούν βασικό μοχλό στην υποστήριξη αλλά και στη γενικότερη εικό-

να που παρουσιάζει κάποιο παιχνίδι, όμως αν προσπαθήσουμε να τα βελτιώσουμε πάρα πολύ θα έχουμε ως αποτέλεσμα να γίνει το ίδιο το παιχνίδι υπερβολικά "αργό". Για αυτόν ακριβώς το λόγο, αν τεθεί ποτέ τέτοιο θέμα η απόφαση θα είναι υπέρ του gameplay. Για το CD τώρα θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι πρόσφατα κυκλοφορήσαμε μια έκδοση του F14. Η φιλοσοφία μας είναι να παίρνουμε ένα καλό παιχνίδι και να το υποστηρίζουμε με πολλές καινούργιες πληροφορίες. Στο F14 προσθέσαμε ένα βίντεο με οδηγίες πτήσεως, μια αναλυτική παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο θα παίξει κάποιος και τέλος πολλές πληροφορίες για τον οπλισμό. Το σημαντικό στην όλη υπόθεση είναι ότι όλα αυτά τα έχει ο παίκτης στη διάθεσή του συνεχώς και μάλιστα χωρίς να παίζουμε με τα νεύρα του υποχρεώνοντάς τον να παρακολουθεί αδιάφορα πράγματα διακόπτοντας απότομα τη δράση, κάτι που γίνεται συχνά στα CD παιχνίδια. Στα CD η βασική μας επιδίωξη είναι η όσο το δυνατόν πιο αναλυτική πληροφόρηση γύρω από το αντικείμενο του παιχνιδιού.

Αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε στη φάση που πρέπει να αποφασίσουμε αν θα δημιουργούμε παιχνίδια που ο παίκτης θα έχει περισσότερη συμμετοχή στην εξέλιξη του παιχνιδιού ή αν θα γεμίσουμε το χώρο με διάφορα βίντεο. Εγώ πάντως, όπως είπα και πιο πριν, προτιμώ την όσο το δυνατόν πιο έντονη συμμετοχή του παίκτη. Οχι βέβαια ότι δεν υπάρχουν αξιόλογα γραφικά στα παιχνίδια μας, απλώς προσπαθούμε τα γραφικά να υπηρετούν το παιχνίδι και όχι να γίνονται τα ίδια το κέντρο ενδιαφέροντος και ενασχόλησης του παίκτη. Πιστεύω ότι το παιχνίδι πρέπει να σου δίνει την αφορμή για να φανταστείς μόνος σου πολύ περισσότερα πράγματα από όσα μπορείς να δεις σε μια οθόνη. Για αυτόν ακριβώς το λόγο επιμένω στην όσο το δυνατόν λεπτομερέστερη ενημέρωση. Για να μπορεί ο παίκτης να φαντάζεται... Μέχρι τώρα πάντως αυτή η μέθοδος έχει επιτυχία.



ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ CIVILIZATION;

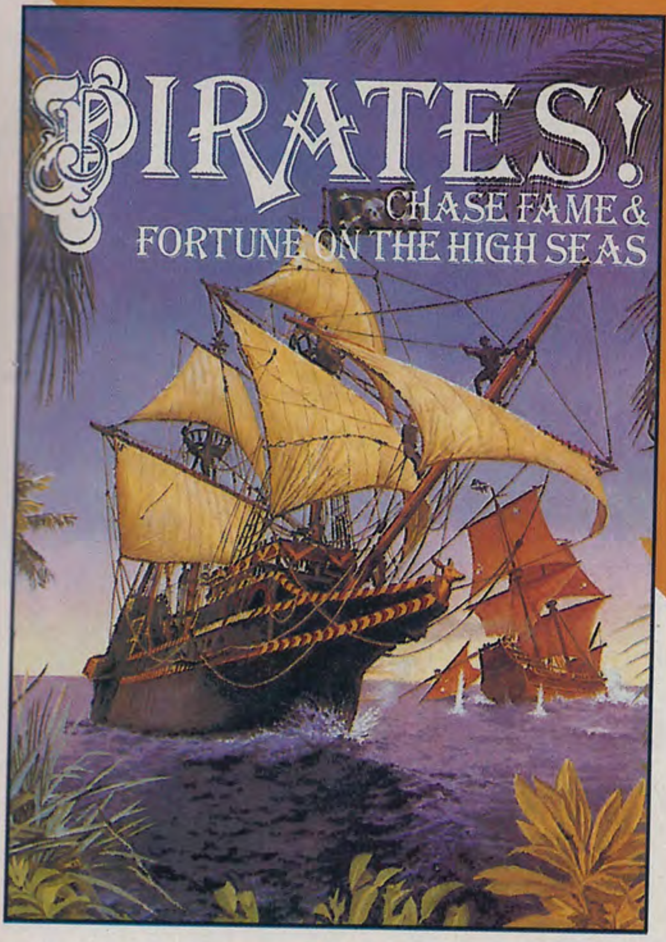
Δεν έχουμε αποφασίσει ακόμη. Το κοινό απολαμβάνει ακόμη τόσο το Civilization όσο και το Colonization και όσο συμβαίνει αυτό η παραγωγή παιχνιδιών θα γυρίζει γύρω από αυτόν τον



άξονα. Δεχόμαστε πιέσεις να δημιουργήσουμε μία "version" του Civilization όπου η δράση θα εξελίσσεται στο διάστημα. Εχουμε και εμείς πολλές ιδέες για τα παιχνίδια αυτού του είδους αλλά η εταιρεία ακόμη δεν έχει αποφασίσει ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσουμε.

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΟΛΛΕΣ ΚΡΙΤΙΚΕΣ ΠΟΥ ΔΕΧΤΗΚΕ ΤΟ COLONIZATION ΗΤΑΝ ΟΤΙ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΜΙΑ ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΟΥ CIVILIZATION. ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΣΧΟΛΙΟ;

Προσπαθήσαμε να κάνουμε κάτι παραπάνω! Θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε μια συνέχεια του Civilization με μοναδικό πρόσθετο σημείο τα ποιοτικότερα γραφικά, κάτι που θα έκανε αυτή την εκδοχή να μοιάζει, σε σημείο αντιγραφής θα έλεγα, με την πρώτη! Επίσης θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε κάτι εντελώς διαφορετικό που όμως θα δυσαρεστούσε τους φίλους της πρώτης έκδοσης. Επρεπε λοιπόν να προσπαθήσουμε να συνδυάσουμε αυτές τις δύο καταστάσεις δημιουργώντας ένα παιχνίδι με νέα στοιχεία αλλά στο ίδιο στυλ με το προηγούμενο. Πιστεύουμε πάντως, παρά τα αρνητικά σχόλια μερικών, ότι κάναμε καλή δουλειά. Πήραμε όλα τα ευχάριστα σημεία του Colonization και προσθέσαμε κάποιες



παραπάνω δυνατότητες σε "χαρακτήρες" που πριν δεν είχαν έντονη συμμετοχή στο παιχνίδι. Είμαστε σίγουροι ότι δημιουργήσαμε κάτι καλό και κυρίως καινούργιο.

ΠΩΣ ΑΙΣΘΑΝΕΣΤΕ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΠΟΛΥ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ;

Πιστεύω πως όταν κάποιος χρησιμοποιεί την ιδέα ενός άλλου με σκοπό να την εξελίξει τότε αυτό είναι θεμιτό. Εξάλλου είναι πολύ σπάνιο να κυκλοφορούν παιχνίδια με πρωτότυπες ιδέες πλέον... Απαντώντας στην ερώτηση θα πω ότι, αν και καμιά φορά είναι κολακευτικό, το να βλέπω να με αντιγράφουν δε μου αρέσει.

ΒΛΕΠΕΤΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΕΥΡΩΠΑΙΟΥΣ ΚΑΙ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ;

Είναι λίγες αλλά σημαντικές! Μέχρι πριν από λίγα χρόνια σημαντική διαφορά υπήρχε στον αριθμό μηχανημάτων στην κάθε περιοχή αλλά και στην ηλικία των ατόμων που ασχολούνταν με τα διάφορα μηχανήματα. Υπάρχουν επίσης διαφορές στις προτιμήσεις αφού στην Ευρώπη, για παράδειγμα, κυριαρχεί η Amiga ενώ στις ΗΠΑ τα Macintosh. Φυσικά δε χρειάζεται να εξηγήσω πόσο πολύ μας εξυπηρετεί το να γνωρίζουμε εκ των προτέρων αν κάποιο παιχνίδι θα πετύχει και στις δύο αγορές.

ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΣΗ ΟΤΙ ΤΟ GAMEPLAY ΘΥΣΙΑΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΒΩΜΟ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ;

Υπάρχει ένας αριθμός παιχνιδιών όπου αυτό συμβαίνει. Το μέλλον θα δείξει προς ποια κατεύθυνση θα προχωρήσουν τα πράγματα, πάντως εγώ πιστεύω ότι όσο και να εξελιχθεί η τεχνολογία το βασικό στοιχείο ενός παιχνιδιού θα είναι πάντα το λεγόμενο gameplay. Εάν κάποιος θέλει να δει καλά γραφικά ας πάει στον κινηματογράφο... ο υπολογιστής μπορεί και πρέπει να προσφέρει πολύ περισσότερα πράγματα!

ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Η ΜΗΠΩΣ ΔΕΝ ΠΡΟΛΑΒΑΙΝΕΤΕ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΕΣ;

Οταν υπάρχει αντικείμενο τότε πραγματικά δουλεύω σε εικοσιτετράωρη βάση! Πάντως όταν έχω ελεύθερο χρόνο κάνω ότι και ο υπόλοιπος κόσμος. Ασχολούμαι κυρίως με την οικογένειά μου, πηγαίνω στον κινηματογράφο, παρακολουθώ τηλεόραση ή διαβάζω.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΗΣΑΣΤΑΝ ΕΣΕΙΣ Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥ;

Σίγουρα υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που με εντυπωσίασαν, είμαι όμως πολύ δύσκολος κριτής αφού πάντα ψάχνω για παιχνίδια που παρουσιάζουν πραγματικές καινοτομίες, κάτι που είναι πια πολύ σπάνιο. Θα μπορούσα να αναφέρω πάντως το Tetris αλλά και τη σειρά Wolfstein/Doom που πραγματικά ήταν τεχνικώς άρτια.



SOFTWARE



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΠΟ 3.900 ΕΩΣ 8.400

ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ
MEGA DRIVE

LOTUS TURBO CHALLENGE
POWER MONGER
KID CHALLEGEON
JALE SPIN
SPLATTER HOUSE
CORPORATION
SONIC II
MICKEY AND DONALD
ETERNAL CHAMPION
MEGA GAMES
JAMES BOND
JURASSIC PARK
CAPTAIN AMERICA

ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ
MASTER SYSTEM

OUT RUN EUROPA
SHADOW OF THE BEAST
PREDATOR II
SMASH TV
JAMES BOND
MEROS OF THE LANCE
STRIDER
PIT FIGHTER
RENEGADE
OTTIFANTS
FLASH 4/3
WOLF CHILD
ROAD RUNNER
DONALD DUCK
MASTER OF DARKNESS
BATMAN RETURN
OLYMPIC GOLD

ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ
GAME GEAR

CHESS MASTER
AXE BATTLER
SMASH TV
OTTIPANTS
DOUBLE DRAGON
WOLF CHILD
SYMPSONS
AERIAL ASSAULT
CHACAN
BATMAN RETURN
TERMINATOR
WONDER BOY

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
MEGA DRIVE

SHINNING FORCE
LION KING
SONIC & KNUCKLES
WWF
ECCO THE DOLPHIN II
RISE OF THE ROBOTS
MICRO MACHINES 2
TAZMANIA II
THE REN & STIMPY SHOW
MORTAL KOMBAT II
SUPER STREET FIGHTER II
FIFA SOCCER '95

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
GAME GEAR

ASTERIX II
THE ADDAMS FAMILY
SONIC TRIDLE TROUBLE
REN & STIMPY SHOW
ECCO THE DOLPHIN
LION KING
WORLD CUP SOCCER
UBA JAM
ALADDIN

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
MASTER SYSTEM

ADDAMS FAMILY
LION KING
MORTAL KOMBAT II
STREETS OF RAGE II
CHYCK ROCK II
ECCO THE DOLPHIN



200 ΤΙΤΛΟΙ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ Σ'ΟΛΑ ΤΑ FORMAT



CENTER

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22
ΤΗΛ.– FAX: 5235260
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ CD ROM ΑΠΟ 6.500

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ 3 DO ΑΠΟ 9.900

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ AMIGA CD32 ΑΠΟ 8.000

ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ JAGUAR ΑΠΟ 17.000

ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

MEGA DRIVE + LION KING	47.400
MEGA DRIVE + SONIC	37.200
MEGA DRIVE	31.300
MEGA DRIVE + 3 GAMES	49.100
MASTER SYSTEM + SONIC	13.600
MASTER SYSTEM + SONIC + 3 GAMES	30.500
GAME GEAR + 4 GAMES	24.600
GAME GEAR + GAMES	40.700
TV TUNER ΓΙΑ GAMEGEAR	28.800
SEGA MULTI MEGA	131.300
MEGA CD II + GAME	100.500
3DO	149.000
AMIGA CD32	60.000
32 X ΓΙΑ MEGA DRIVE	63.600
JAGUAR + GAME	85.000
JOYSTICK ΓΙΑ MEGA DRIVE ΑΠΟ	3.300
JOYSTICK ΓΙΑ HOME COMPUTER ΑΠΟ	1.000
JOYSTICK ΓΙΑ SNES ΑΠΟ	3.300

Δισκέτες 720 από 80 δρχ.
1,44 από 100 δρχ.
PHILIPS MONITOR για Amiga Color - stereo 62.000
CDROM για PC από 37.000

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ & GAMES ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ !!! ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ !!!

SX32 MEGA DRIVE ΕΦΤΑΣΕ

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

ΑΝΑΛΩΣΗΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ !!!
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ
MOUSE
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
KEYBOARD
ΚΑΛΩΔΙΑ
GAME CARD
JOYSTICK
ΜΝΗΜΕΣ
DRIVES
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ
APERADE
SOFTWARE
SOFTWARE CENTER

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

486DX/40MHZ
FD 1,44
4MB RAM
SVGA
COLOR MONITOR
CD ROM
SOUND BLASTER
260 MB HD

ΜΟΝΟ 299.000 !!!

* Τιμές χωρίς ΦΠΑ 18%
** Οι τιμές ισχύουν έως εξαντλήσεως του STOCK.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΝΑ ΜΟΥ ΑΠΟΣΤΕΛΕΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΚΑΙ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. ΔΕΧΟΜΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΘΩ ΜΕ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ.

ΤΙΤΛΟΣ/ΚΟΝΣΟΛΑ	FORMAT	ΤΙΜΗ
ΣΥΝΟΛΟ		

ΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΟΝΟΜΑ: ....
Δ/ΝΣΗ: ....ΑΡ.....................
ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ........................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 1) ....2)..................................

ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ ΑΠΑΙΤΗΤΕ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ:

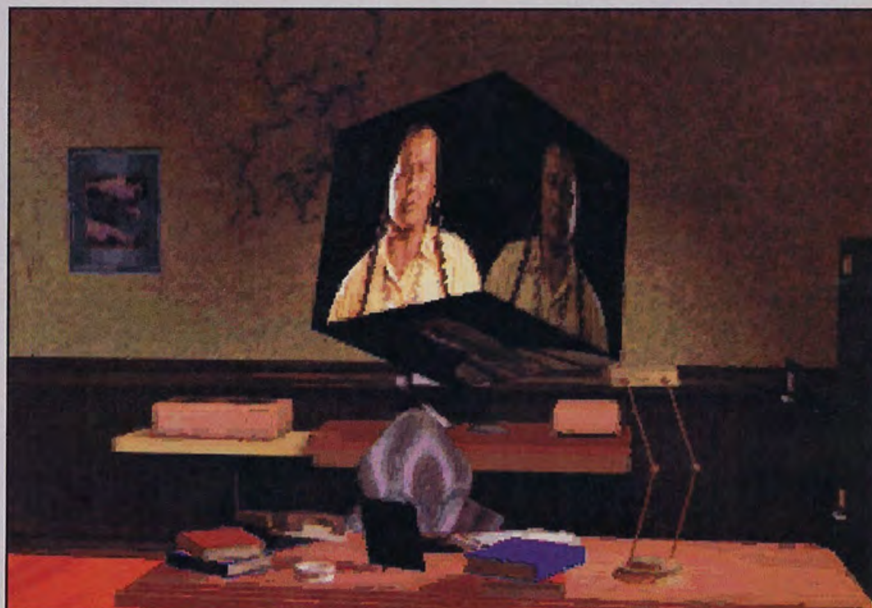
ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ 10%

UNDER A KILLING MOON

HOUSE	ACCESS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40-Compro Sound Pro 2x CD-ROM

Του **ShadowCaster**

Αυτό είναι. Δε νομίζω να έχει ξαναγίνει τέτοιος ντόρος με την κυκλοφορία οποιουδήποτε άλλου παιχνιδιού σε οποιοδήποτε format. Αλλά επειδή ο χώρος είναι αρκετά περιορισμένος θα περάσω ευθύς αμέσως στο θέμα μας. Εχω λοιπόν τη μεγάλη τύχη να γράψω το review ενός από τα καλύτερα παιχνίδια (αν όχι του καλύτερου) που κυκλοφόρησε ποτέ σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Παίρνουμε όμως τα πράγματα από την αρχή και ξεκινάμε με το σενάριο του παιχνιδιού. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός αφελούς και αποτυχημένου πλην όμως συμπαθέστατου ιδιωτικού ντετέκτιβ, του Tex Murphy. Τι, κάτι σας λέει το όνομα; Μα φυσικά. Το Under a Killing Moon είναι η συνέχεια των αρκετά επιτυχημένων Mean Streets και Martian Memorandum. Ο αξιότιμος κύριος Murphy λοιπόν μετά από την απρόσμενη επιτυχία του στην επίλυση της υπόθεσης Martian Memorandum έχει μείνει σχεδόν άνεργος. Σκεφτείτε ότι δεν έχει καν μηχάνημα fax! Ομως η τύχη του πρόκειται πολύ σύντομα να αλλάξει. Η ημέρα του ξεκινάει άσχημα μια και δέχεται μια απρόσμενη επίσκεψη από έναν παλιό συνάδελφο και πρώην φίλο, τον Συνταγματάρχη. Η συνέχεια όμως της ημέρας είναι σαφώς καλύτερη καθώς ο Tex αναλαμβάνει τη διαλεύκανση μιας περίεργης ληστείας στο τοπικό ενεχυροδανειστήριο. Ομως και αυτή η κατάσταση αλλάζει άρδην. Ο Tex δείχνει εντελώς ξαφνικά να έχει μεγάλο σουξέ καθώς προσλαμβάνεται από τη γοητευτική αλλά και μυστηριώδη Κόμησσα Renier με αποστολή την ανακάλυψη και ανάκτηση ενός χαμένου οικογενιακού της κειμηλίου έναντι αδράς αμοιβής! Η κατάσταση όμως δεν είναι καθόλου όπως φαίνεται. Μέσα από εκτενή και επικίνδυνη έρευνα ο Tex ανακαλύπτει ότι το κειμήλιο αυτό δεν είναι απλά ένα κρυστάλλινο περιστέρι ανεκτίμητης αξίας αλλά κάτι εντελώς διαφορετικό. Αποκαλύπτεται η ύπαρξη μιας οργάνωσης, του Cult for Genetic Purity, που προσπαθεί κρυφά να εξαφανίσει τους μεταλλαγμένους από το πρόσωπο της Γης διασώζοντας μόνο τους "αμιγείς" ανθρώπους. Αυτό διότι μετά τον τρίτο παγκόσμιο πόλεμο ο εναπομείναντας πληθυσμός του πλανήτη έχει διαχωριστεί στους "κανονικούς" και τους μεταλλαγμένους οι οποίοι ζουν σε γκέτο. Οι καταβολές αυτής της οργάνωσης χάνονται στα βάθη του χρόνου και τα πλοκάμια της απλώνονται σε όλα τα μήκη και πλάτη της ιστορίας ενώ ακόμη και αυτός ο Χίτλερ δεν αποτέλεσε εξαίρεση. Αυτή η οργάνωση λοιπόν έχει συλλάβει και θέσει σε εφαρμογή ένα πραγματικά σατανικό σχέδιο για την εκκαθάριση του πλανήτη από τους γενετικά μολυσμένους. Οι συνωμότες λοιπόν κατασκεύασαν ένα διαστημικό σταθμό ο οποίος βρίσκεται σε τροχιά γύρω από το φεγγάρι και ονομάζεται Moonchild. Εκεί θα μεταφερθούν οι εκλεκτοί της οργάνωσης ενώ στην ατμόσφαιρα της Γης θα ελευθερωθεί ένας θανατηφόρος ιός ο οποίος







Αναρωτιέμαι αν αυτά τα γαλάζια doughnuts τρώ-
γονται ... Μα τι γράφω ο ευλογημένος;



Αλήθεια, έχετε ξαναδεί κλόουν φάντασμα;
Αν είναι ποτέ δυναμόν!



Eva Schanzee, μια ακόμη "άσχημη"
και ο Θεός να βάλει το χέρι του



Το γραφείο μου σε δέκα χρόνια
(αλλά σίγουρα όχι τόσο καθαρό!)



Και ύστερα σου λένε ότι το εμφιαλωμένο νερό
δεν είναι καλό, μέχρι και κεφάλια έχει μέσα!



Και μου το είπε η μανούλα μου
να μη φάω μπάζα σήμερα!



Μια χωριάτικη στο τέσσερα - Εφτασεεη!



Αγιε Βασίλη, για τα Χριστούγεννα θέλω ... ένα pentium!



Το μοντέλο Tex Murphy παρουσιάζει τη νέα κολλεξιόν του (X)Armani!

MEGA REVIEW

θα φτάσει στην επιφάνεια της με τη βοήθεια της βροχής. Σύμφωνα με τα σχέδια της οργάνωσης όλη η ζωή στην επιφάνεια του πλανήτη θα έχει εκλείψει μέσα σε 24 ώρες ενώ οι εκλεκτοί και οι απόγονοι τους θα παραμείνουν στο σταθμό μέχρι να σταματήσει να δρα ο ιός και μετά θα κατέλθουν για να κατοικήσουν στην καθαρή πλέον Γή. Τουλάχιστον αυτά έλεγε η προφητεία επάνω στην οποία κτίστηκε ολόκληρο το cult. Πολύ ισχυρά πρόσωπα βρίσκονται πίσω από την οργάνωση ενώ ιδρύθηκε ακόμη και εταιρεία για την έρευνα και την παρασκευή του ιού. Οπως καταλαβαίνετε τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα για έναν ντετέκτιβ "της σειράς" όπως είναι ο Tex Murphy ενώ συν τοις άλλοις πρέπει και να αντιμετωπίσετε έναν από τους πιο φοβερούς δολοφόνους του κόσμου, τον θρυλικό Chameleon ο οποίος έχει τη μοναδική δυνατότητα να μεταβάλει τη μορφή του κατά βούληση! Ζόρικα τα πράγματα ... Και συνεχίζουμε με τα πιο ενδιαφέροντα (πολύ σπάνιο αυτό!) θέματα του παιχνιδιού, τα τεχνικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ισως για πρώτη φορά λέω ότι τα τεχνικά θέματα ενός παιχνιδιού είναι πιο ενδιαφέροντα από τα υπόλοιπα. Γιατί το λέω; Ας δούμε μαζί. Τι να πρωτογράψει κανείς για μια τέτοια τεχνική; Λοιπόν. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά ανεπανάληπτα! Οι προγραμματιστές της Access πραγματοποίησαν έναν τεράστιο άθλο. Τα sprites των χαρακτήρων σε όλο το παιχνίδι είναι βιντεοσκοπημένα και τοποθετημένα σε backgrounds στα οποία έχει γίνει πραγματικά εκπληκτικό rendering. Σκεφτείτε ότι ολόκληρο το παιχνίδι περιέχει περισσότερο από 3,5 ώρες βίντεο και εκπληκτικά rendered backgrounds! Τους χαρακτήρες του παιχνιδιού υποδύονται ηθοποιοί "δεύτερης διαλογής" χωρίς όμως να μειώνεται η πραγματική αξία τους. Οταν μιλάω για δεύτερη διαλογή εννοώ ότι η πλειονότητα των ηθοποιών είναι σχετικά άγνωστη στο ευρύ κοινό αν και η Margot Kidder έγινε πασίγνωστη μέσω των τριών Superman (μπλιάχ!). Τον Tex Murphy υποδύεται ο εμπνευστής και δημιουργός του παιχνιδιού ο οποίος έχει μεν το δικό του στύλ αλλά μοιάζει πολύ και με τον Al Bundy, Ο συνδυασμός! Οι ομορφιές όμως δε σταματούν εδώ. Στο παιχνίδι έχετε προοπτική πρώτου προσώπου (βλέπετε μέσα από τα μάτια του ήρωα δηλαδή) αλλά όχι και στα interactives τα οποία εκτός από το ότι είναι πάμπολλα παρουσιάζουν και τεράστια ποικιλία τόσο σε θέματα όσο και σε σκηνοθεσία και στήσιμο. Εξοχα! Οταν κινείστε όμως έρχεται το μεγάλο σόκ! Η κίνηση είναι απίστευτα ομαλή και γρήγορα ενώ ολόκληρος ο κόσμος μέσα στον οποίο κινείστε είναι τεράστιος και έχει υποστεί rendering απίστευτα υψηλής ποιότητας το οποίο παρουσιάζει απειροελάχιστες αλλοιώσεις κατά την κίνηση σας. Πραγματικά ονειρικές καταστάσεις! Δυστυχώς οι φωτογραφίες δεν κινούνται και έτσι δε μπορείτε και εσείς να απολαύσετε αυτή την εκπληκτική κίνηση του παιχνιδιού. Και αν έχετε και γρήγορη κάρτα γραφικών τότε ... χαράς ευαγγέλια. Κυριολεκτικά δε θα πιστεύετε στα μάτια σας!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Βεβαιωθείτε για την ποιότητα των ματιών σας, δεν θα πιστεύετε αυτά που θα δείτε.



Αρκετά όμως ασχολήθηκα με τα γραφικά, για περισσότερες πληροφορίες κοιτάξτε τις πολυάριθμες φωτογραφίες μια και όλοι ξέρουμε ότι μια εικόνα μιλάει όσο χίλιες λέξεις. Ωρα να δούμε λίγο και τον ήχο. Απίστευτα πράγματα! Η μουσική είναι πραγματικά απίστευτη τόσο σε ποικιλία όσο και σε ποιότητα ενώ το "δέσιμο" της με την πλοκή του παιχνιδιού είναι πραγματικά τέλειο. Αυτά όμως που πραγματικά κλέβουν την παράσταση στο χώρο του ήχου είναι τα εφφέ και η ομιλία. Αχ αυτή η ομιλία, τι ζημιά μου έκανε! Κυρτιολεκτικά έπαθα χοντρή πλάκα μόλις άκουσα τη φωνή του "μεγάλου ντετέκτιβ του σύμπαντος". Γιατί; Μα γιατί πρόκειται για την πιο επιβλητική φωνή που ακούστηκε ποτέ στον κινηματογράφο. Ποιά είναι αυτή; Τι σας λέει η φωνή του υπέροχου Darth Vader και του σατανικού μάγου-φιδιού στο Conan; Ναι ναι καλά καταλάβατε. Πρόκειται για τη φωνή του ενός, του μοναδικού, του ανυπέρβλητου James Earl Jones (χειροκρότημα παρακαλώ)! Και όταν μάλιστα απαγγέλει κομμάτια α-





Κόμησσα Renier, η ομορφότερη παρουσία του παιχνιδιού. I think I'm in love ...



Αυτή η σκηνή μου θυμίζει εμένα εν μέσω Κροντηρά και Σάμιου.



Τι, δεν έφερες τα κείμενα στην ώρα τους; Αρπα την!



Τελικά ο Tex έχει πέραση. Τουλάχιστον στις γυναίκες κάτω των 80



Καημένε Murphy, λίγο "πεσμένο" σε βλέπω. "Τ' ανάσκελα" κιόλας!



Ει μικρέ, σε είδα που πυροβόλησες το σκύλο του γείτονα. Ντροπή



Helloooo Nurse! (Αν και ο Tex δε χάρηκε και τόσο)



Αχτύπητος, μη μου πείτε; Σαν τον Al Bundy με πιστόλι (Θεός φυλάξοι)!



Αααχ, ώρα να κάνουμε τον πρωϊνό μας καρκίνο



Πίσω παπούλη και σ' έφαγα!



Πάει η αγάπη μου, πάει τ' όνειρο μου μα ... πάει και το πιστόλι μου!



Και λίγες "δημόσιες σχέσεις" με την κούκλα της Chandler Avenue.



Πάει και τούτη η νταμιτζάνα. Αντε να βρω μαυροδάφνη τέτοια ώρα ...



Ο κυνηγός της χαμένης γόπας (του τσιγάρου εννοώ).



Μόνο έτσι δεν είναι τα γραφεία του USER



Ονειρα γλυκά και απονήρευτα ...



Τελικά ο Tex ξέρει ακόμα και να πέφτει με χάρη. Και μαζί με την καρέκλα!

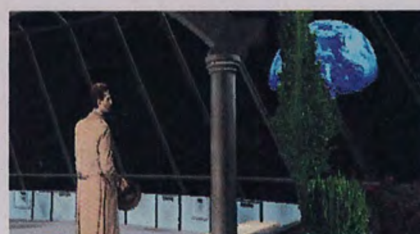


Σίγουρα βλέπεις καλά κοπέλα μου;


"Συνωμοσία" εκδότη και διευθυντή σύνταξης.


Ορίστε, άλλη μια γυναίκα με πρόβλημα όρασης!


Αμάν! Βρε δεν ξαναπαίζω μπιλιάρδο


Κοίτα να δεις. Από εδώ βλέπω το σπίτι μου!


Η πρώην σύζυγος του Tex "ψυχαγωγεί" τους επισκέπτες


Χα! Πάλι του ξέφυγα του Σάμιου!


Ααχ, που να πήγαν όλα αυτά τα "γραφικά" μπαράκια;


Ο κολλητός άνοιξε συνομιλία με το δάπεδο


Να που καταλήγει όποιος παίζει με τα λεφτά μας


Το όνομα μου; Ιντιάνα Τζόουνς αλλά μπορείτε να με φωνάζετε Ιντυ


Η ωραία κοιμωμένη εξύπνησε και είναι και χαρισματική


Μολόγα ρε, που κρύβεται ο Κροντηράς και πόσα παίρνει;


My name is Bond, James Bond!


Συναγερμός - Διευθυντής σύνταξης στους διαδρόμους!


Ε μη μου πείτε ότι εδώ ο Murphy δε μοιάζει με τον Al Bundy;


Επιτέλους, κάποιος που φοράει αρβύλες σε αυτό το παιχνίδι!


Σιγά κούκλα μου, το έσκισες το καλσόν!



πό τον Edgar Allan Poe ... Αλλά και οι υπόλοιπες φωνές είναι πάρα πολύ καλές, τόσο σε ποιότητα ηχογράφησης και απόδοσης όσο και σε ποικιλία. Γενικά πρέπει να τονίσω ότι στο θέμα του casting το Under a Killing Moon παίρνει άριστα, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά. Με δυο λόγια το Under a Killing Moon είναι στον τεχνικό τομέα ότι καλύτερο έχω δει ποτέ σε οποιοδήποτε μηχάνημα κάτω από Pentium και Silicon Graphics!

ΓΡΙΦΟΙ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλά όπως έχει αποδειχθεί επανειλλημένα, εις βάρος της Sierra κυρίως, τα εντυπωσιακά γραφικά και ο ποιοτικός ήχος δεν είναι αρκετά αν θέλουμε να χαρακτηρίσουμε ένα παιχνίδι ως πραγματικά καλό. Υπάρχουν και άλλες πιο σημαντικές προϋποθέσεις τις οποίες πρέπει να πληρεί ένα παιχνίδι για να μπορέσουμε να πούμε με ασφάλεια ότι είναι καλό. Και ευτυχώς το Under a Killing Moon τις πληρεί όλες! Ναι ναι φίλοι μου, ούτε εδω έχει ψεγάδι η νέα παραγωγή της Access. Ξεκινάμε με το χειρισμό. Πολύ απλά τα πράγματα. Δεν είναι point and click το interface (καμμία σχέση) αλλά δεν είναι και ιδιαίτερα πολύπλοκο. Κινείστε με τη βοήθεια του ποντικιού όταν βρίσκεστε στο movement mode ενώ όλες τις άλλες λειτουργίες τις εκτελείτε αφού πατήσετε το space bar και μπείτε στο interactive mode. Αυτό το συνεχές πάτημα του space ίσως σας κουράσει λίγο στην αρχή αλλά δεν είναι τίποτα, θα συνηθίσετε πολύ γρήγορα. Και περνάμε στους γρίφους του παιχνιδιού. Η αποθέωση! Οι γρίφοι είναι λογικοί, αν και πολύπλοκοι πολλές φορές, αλλά και αρκετά δύσκολοι και έξυπνοι σε σύλληψη. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη αλλά ο βαθμός δυσκολίας κυμαίνεται ομαλά. Δηλαδή το παιχνίδι είναι αρκετά απλό και εύκολο στο ξεκίνημα και δυσκολεύει όσο προχωράτε. Υπάρχει όμως ένα σημείο όπου παραγίνεται δύσκολο. Μέσα στη G.R.S. έχετε περίπου δυόμιση λεπτά να εξερευνήσετε το κάθε δωμάτιο πριν κάνει τον επόμενο έλεγχο το security droid. Ευτυχώς σε κάθε δωμάτιο υπάρχει ένα συγκεκριμένο σημείο όπου το droid δε μπορεί να σας εντοπίσει αν σκύψετε. Γενικά όμως ολόκληρη αυτή η ενότητα είναι υπερβολικά δύσκολη αν και όλο αυτό το στήσιμο προσδίδει στο συγκεκριμένο σημείο μια έντονη ατμόσφαιρα suspense.



Υπάρχουν φυσικά και άλλα δύσκολα σημεία στο παιχνίδι αλλά γενικά τίποτα που να μη μπορείτε να ξεπεράσετε. Η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι γενικά έξοχη και είμαι σίγουρος ότι θα γοητεύσει όλους τους παίκτες. Υπάρχει άφθονο γέλιο σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, κυρίως με τον τρόπο που σκιαγραφείται η ιδιόμορφη προσωπικότητα του Tex Murphy, αλλά υπάρχουν και τρομακτικές σκηνές οι οποίες θα σας κόψουν την ανάσα. Ευτυχώς όλα αυτά είναι σε αρμονικές δόσεις, χωρίς υπερβολές και τοποθετημένα εκεί που πρέπει, δένουν έξοχα με το σενάριο και κυριολεκτικά καθηλώνουν τον παίκτη. Το παιχνίδι όμως έχει και κάτι το πραγματικά πρωτοποριακό. Με τη λύση του κάθε γρίφου παίρνετε κάποιους πόντους οι οποίοι όμως έχουν μια ιδιόμορφη χρήση. Στο παιχνίδι υπάρχει ένα menu με hints τα οποία μπορείτε να συμβουλευτήτε κατά βούληση αλλά με το αντίστοιχο κόστος σε πόντους. Με αυτό τον τρόπο το Under a Killing Moon απευθύνεται στο ευρύτερο κοινό και όχι μόνο στους "σκληροτράχηλους" adventurάδες. Κάπου εδώ θα κλείσω λέγοντας ένα και μόνο πράγμα. Το Under a Killing Moon είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχω δει ποτέ σε οποιοδήποτε υπολογιστή, σε οποιοδήποτε format. Και δηλώνω υπεύθυνα ότι είναι καλύτερο ακόμα και από το Shadow of the Comet! Αυτή είναι πολύ σοβαρή δήλωση και θα πρέπει να τη λάβετε σοβαρά υπ' όψιν σας.

ΓΕΝΙΚΑ

Με το Under a Killing Moon ξεκινάει ουσιαστικά μια νέα εποχή για τα computer games. Η εποχή των πραγματικών interactive movie games. Ενα πραγματικά απίστευτο παιχνίδι το οποίο αναμφίβολα αποτελεί ότι καλύτερο έχω δει μέχρι σήμερα όχι απλά στο χώρο των adventures αλλά στο χώρο των υπολογιστών γενικότερα. Απίστευτα γραφικά και ήχος, έξοχο σενάριο, φανταστική πλοκή, χιούμορ, δράση και αγωνία και όλα αυτά στις σωστές δόσεις. Ενα έχω να σας πω.

Αν το χάσετε θα είσαστε ασυγχώρητοι

ΑΝΤΟΧΗ 96%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια νέα εποχή ξεκινά ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	98
ΓΕΝΙΚΑ	98

GAME REVIEW

FORGOTTEN REALMS

MENZOBERRANZAN

HOUSE	SSI
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Shadow Caster**

Aaax, δεν υπάρχει μεγαλύτερη απόλαυση από το να γράφω για RPGs και μάλιστα όταν ασχολούνται με τον αγαπημένο μου κόσμο στα επιτραπέζια, τα φανταστικά Forgotten Realms. Αυτοί είναι κόσμοι και όχι βλακείες με ηλίθιες μάγισσες που ακούν στο απαράδεκτο όνομα Scotia (για όσους δεν κατάλαβαν αναφέρομαι στο χαζό Lands of Lore). Και τι έγινε και αν βρήκε μια μάσκα η οποία μπορεί να τη μεταμορφώσει σε ότι θέλει; Χ...... η φοράδα στ' αλώνι! Αλλά και αυτή η Brittania ... Εντάξει, δε λέω, τα Ultima είναι πολύ καλή σειρά, αλλά μόνο έναν χαρακτήρα; Ντροπή! Τελικά ότι και να κάνουν οι άλλες εταιρείες, η SSI θα παραμείνει η βασίλισσα των RPGs. Και άσε τη Westwood να χτυπιέται που έφυγε από κοντά της. Αχ, τα είπα και ησύχασα! Οχι ότι έχω κάτι με τις προαναφερθείσες εταιρείες (στην πραγματικότητα τις συμπαθώ πολύ, Origin και Westwood) αλλά πρέπει επιτέλους κάποιοι να καταλάβουν ότι η SSI είναι για τα RPGs ό,τι και η Microprose για τους εξομοιωτές. Οι μοναδικές και αδιαμφισβήτητες αυτοκράτειρες του χώρου τους! Φυσικά γνωρίζω ότι η SSI έχει



ρίξει κατά καιρούς στην κυκλοφορία αρκετές μπούρδες, αλλά ποιος δύναται (ουάου!) να ξεχάσει παιχνίδια-θρύλους όπως είναι το Pools of Darkness, το Dark Queen of Crynn, τα τρία Eye of the Beholder, τα δύο Dark Sun και το φανταστικό Ravenloft; Οπως πιστεύω καταλάβατε, είμαι φανατικός οπαδός της SSI αλλά κάπου εδώ πρέπει να σταματήσω πριν κατηγορηθώ ότι "τα παίρνω" από την εταιρεία (Θεός φυλάξοι!). Και περνώντας στο παιχνίδι θα ήθελα κατ' αρχήν να σταθώ στο σενάριο το οποίο είναι, κατά τη γνώμη μου, ένα από τα σημεία που κάνουν τη διαφορά. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε διαβάσει την Dark Elf Trilogy ή έχετε παίξει το αντίστοιχο σενάριο και κατά συνέπεια γνωρίζετε το μυθικό Drow Elf που ακούει στο όνομα Drizzt Do'Urden. Τέλος πάντων, έτσι κι αλλιώς εγώ θα σας διαφωτίσω λίγο. Οι Drow Elves είναι μια φυλή η οποία διακρίνεται για την κακία της προς οτιδήποτε ζει στην επιφάνεια του πλανήτη, από τη στιγμή που ζει κάτω από το έδαφος. Οπως καταλαβαίνετε πρόκειται για μια πολύ σατανική φυλή η οποία είναι υπεύθυνη για



πολλές από τις καταστροφές που χτύπησαν κατά καιρούς τη Faerun. Ομως υπήρχε μια εξαίρεση. Το νεότερο μέλος και διάδοχος του οίκου Do'Urden δε μπορούσε να ανεχτεί τη βαρβαρότητα και την κακία της φυλής του. Ο Drizzt είχε μάλλον την καρδιά ενός πραγματικού Elf και πίστευε πως ανήκε στο δάσος και όχι σε κάποια σκοτεινά υπόγεια. Ετσι λοιπόν αυτο-εξορίστηκε και έγινε Ranger, ξεχνώντας όλη αυτή την πολύχρονη εκπαίδευση που κάνει ένας νεαρός Drow. Το κυνηγητό που ακολούθησε ήταν τρομερό, μια και το στίγμα ήταν δυσβάσταχτο για τους Drow, αλλά στο τέλος τα κατάφερε. Κάπως έτσι είχαν τα πράγματα στην Dark Elf Trilogy. Τώρα θα μου πείτε τι σχέση έχουν όλα αυτά με το παιχνίδι μας; Απόλυτη. Από εδώ και πέρα αναλαμβάνετε εσείς. Βρισκόσαστε σε ένα



μικρό χωριό, κάπου στα Icewind Dales στα βόρεια της Waterdeep, και πανηγυρίζετε τον τελευταίο σας θρίαμβο. Ομως η νύχτα δεν ήταν γραφτό να περάσει ήσυχα. Μια στρατιά από Drow επιτίθεται στο χωριό και προλαβαίνει να αρπάξει αρκετούς αθώους χωρικούς, πριν προλάβετε να απωθήσετε την επίθεση. Εξω από το χωριό βρίσκετε ένα πληγωμένο Drow το οποίο σας εξηγεί τους λόγους για την επίθεση. Η θεά αράχνη των Drow, η Lolth, είναι εξαγριωμένη με την αποστασία του Drizzt και διέταξε τις στρατιές της να αρχίσουν να υποδουλώνουν όποιον ζει στην επιφάνεια μέχρι να βρεθεί ο βρωμερός αποστάτης. Οπως καταλαβαίνετε πρέπει να κυνηγήσετε τους απαγωγείς μέχρι τα σκοτεινά υπόγεια της Underdark, της χώρας των Drow, και της φοβερής πρωτεύουσάς της, της μυθικής Menzoberranzan. Ομως τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά. Λίγο αργότερα θα συναντήσετε και τον ίδιο τον Drizzt ο οποίος, μετανιωμένος για το κακό που έγινε εξαιτίας του, θα προσφερθεί να σας οδηγήσει στην πατρίδα του. Και ένα μικρό hint. Μη διανοηθείτε να μην τον πάρετε μαζί σας, είναι φανταστικός χαρακτήρας! Θα περάσετε από σκοτεινές σπηλιές, ένα εγκαταλειμμένο ορυχείο των Dwarves, το χαμένο ναό του Dumathoin (θεότητα των Dwarves) και ένας θεός ξέρει τι άλλο! Εγώ μέχρι εδώ πρόλαβα να φτάσω και θέλω να σας δώσω ορισμένα hints. Κατ' αρχήν μη διανοηθείτε να πάρετε την Elven πιτσιρίκα που θα συναντήσετε, γιατί σας περιμένει δυσάρεστη έκπληξη. Θα σας δώσω και τη λύση ενός από τους πιο έξυπνους και "κινηματογραφικούς" γρίφους. Η πόρτα στο πρώτο επίπεδο του ναού του Dumathoin σάς λέει ότι "το holy symbol of Dumathoin βρίσκεται στην κεφαλή του δεξιού σφυριού". Ποιο είναι το δεξί σφυρί; Για



παρατηρείστε προσεκτικά το χάρτη του δευτέρου επιπέδου του ναού ... Φανταστικό, μη μου πείτε; Εμένα προσωπικά μου θύμισε αρκετά Indiana Jones, αν και με παίδεψε για αρκετή ώρα. Κανένας γρίφος όμως δεν αντιστέκεται στην εμπειρία του ανελέητου ShadowCaster. Μίλησε κανείς; Και πριν κλείσω με το σενάριο θέλω να ξεκαθαρίσω κάτι. Ακουσα πολλούς να λένε ότι το Menzoberranzan είναι το Ravenloft II. Καμμία σχέση φίλοι μου! Το κάθε ένα από τα δύο παιχνίδια έχει το δικό του ξεχωριστό σενάριο και τη δική του προσωπικότητα. Εντελώς άσχετα. Το μόνο κοινό σημείο τους είναι το γενικό στήσιμο του παιχνιδιού και κυρίως ο τεχνικός τομέας. Ας δούμε όμως τι ακριβώς.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Θα ξεκινήσω από τον ήχο για να ξεμπερδεύουμε πριν αναφερθώ στα "όμορφα". Τίποτα το συγκλονιστικό. Η μουσική είναι αρκετά καλή και σίγουρα ατμοσφαιρική με πολλές και καλές εναλλαγές. Αυτό όμως που ξεχωρίζει είναι τα ηχητικά εφφέ. Εκεί που περιπλανιέστε χωρίς να συμβαίνει τίποτα απολύτως, ακούγεται ξαφνικά μια πνιχτή βροντή που σας κάνει να κοιτάξετε γύρω σας ξαφνιασμένοι. Δεν είναι τίποτα αλλά πώς είναι δυνατό να βροντάει στα 300 μέτρα κάτω από το έδαφος; Κάτι δεν πάει καθόλου καλά ... Κάπως έτσι είναι η ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα εκπληκτικά ομολογουμένως ηχητικά εφφέ. Και να ήταν μόνο αυτό. Οι επιθανάτιες κραυγές των αντιπάλων σας είναι πραγματικά ανατριχιαστικές. Αυτό που λείπει όμως εμφανώς από το παιχνίδι είναι η ομιλία στις συνομιλίες και τα interactives. Τώρα θα μου πείτε, πού να χωρέσει και ομιλία όταν το παιχνίδι ήδη καταλαμβάνει 21 Mbytes στο σκληρό δίσκο; Είμαι πάντως σίγουρος ότι η έκδοση για CD-ROM, η οποία αναμένεται εναγωνίως, θα έχει τα πάντα. Και πάμε και στην "οπτική ταυτότητα" του Menzoberranzan. Τα γραφικά μοιάζουν σε γενικές γραμμές, κυρίως στον τρόπο απεικόνισης και κίνησης, τόσο με το ShadowCaster και τα δυο Ultima Underworld όσο και με το υπέροχο Ravenloft. Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι φανταστικά, με υπέροχους χρωματισμούς, φοβερή λεπτομέρεια και τεράστια ποικιλία. Πρέπει να το δείτε και μόνοι σας για να το πιστέψετε. Οι προσωπογραφίες των ηρώων σας είναι πολύ όμορφες με αποκορύφωμα τη φάτσα του Drizzt που είναι μια από τις καλύτερες που έχω δει ποτέ. Αλλά και τα sprites των αντιπάλων σας είναι εξίσου καλά. Πολλή λεπτομέρεια, έξοχοι χρωματισμοί αλλά η κίνηση είναι ελαφρώς αφύσικη και ίσως ακόμα και απότομη. Πάντως το scaling που κάνει το παιχνίδι, όταν οι αντίπαλοί σας είναι μακριά και πλησιάζουν, είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Αυτό που δημιουργεί την ατμόσφαιρα είναι, εκτός από τα backgrounds, το γεγονός ότι στο σκοτάδι δε βλέπετε και αν ανάψετε κάποιον πυρσό ή κάνετε ένα light spell φωτίζεται λίγος χώρος μπροστά σας και στο βάθος βλέπετε το απόλυτο σκότος. Εξοχο! Με αυτό τον τρόπο δεν ξέρετε όχι τι κρύβεται πίσω από τη γωνία αλλά ακριβώς μπροστά σας! Αυτό βέβαια κάπου δυσκολεύει το παιχνίδι αλλά εμένα προσωπικά μου άρεσε πολύ σαν ατμόσφαιρα. Αυτό επίσης που μου έκανε εντύπωση είναι ότι, όπως και να κινείστε, τα backgrounds δεν "pixelοποιούνται" σχεδόν καθόλου, ίσως αδιόρατα. Κάτι τέτοιο δεν είχα δει μέχρι τώρα, τουλάχιστον όχι σε τέτοιο βαθμό. Με δύο λόγια και τεχνικά, μετά το σενάριο εννοώ, το Menzoberranzan περνάει με άριστα. Για να δούμε όμως αν ισχύει το ίδιο και στους υπόλοιπους τομείς του παιχνιδιού.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε την Dark Elf Trilogy και θα με θυμηθείτε. Θα καταλάβετε πολύ περισσότερα







GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός; Μια από τα ίδια. Οτι ακριβώς είδαμε και στο Ravenloft. Το inventory είναι ακριβώς το ίδιο, όπως και η διάταξη και παρουσίαση των χαρακτήρων σας. Τα spells γίνονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο αλλά υπάρ-



χουν και μερικές, ουσιώδεις πρέπει να ομολογήσω, διαφορές. Τώρα πια, ε-κτός από τα spells, υπάρχουν και διάφορα abilities (ικανότητες ελληνιστί), τα οποία εξαρτώνται από τη ράτσα και την κλάση, ή τις κλάσεις, του κάθε χαρακτήρα. Πολύ όμορφο και σίγουρα κάτι που φέρνει τα computer RPGs αρκετά πιο κοντά στα επιτραπέζια. Επίσης, εκτός από τον υπέροχο χάρτη που είδαμε και στο Ravenloft, υπάρχει και ένας επιπλέον χάρτης, ο οποίος δείχνει σε τομή το περίγραμμα των περιοχών του παιχνιδιού και όσες από αυτές τις περιοχές έχετε δει τις εμφανίζει με χρώματα. Πολύ εντυπωσιακό αν αναλογιστεί κανείς ότι εκεί είδα ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού φτάνετε μέχρι και πέντε χιλιάδες πόδια κάτω από την επιφάνεια της γης ή μάλλον της Faerun! Δείτε την ανάλογη φωτογραφία και θα καταλάβετε τι εννοώ.

Και προχωράμε, αισίως, στο gameplay του παιχνιδιού και αυτό είναι που, μαζί με το σενάριο φυσικά, θεωρώ σημαντικότερο σε ένα RPG.
Πολύ όμορφα τα πράγματα. Εντάξει, είπαμε ότι το σενάριο είναι πολύ καλό αλλά το θέμα είναι κατά πόσο παρουσιάζεται σωστά μέσα στο παιχνίδι. ΟΚ, κανένα πρόβλημα απολύτως. Η εξέλιξη της πλοκής είναι πολύ σωστή και κρατάει τον παίκτη σε αγωνία δίνοντάς του στοιχεία εκεί που δεν τα περιμένει. Για παράδειγμα η συνομιλία του αρχηγού των Derro Dwarves και μιας Drow Priestess που παρακολουθείτε μέσα από μια τρύπα στον τοίχο στο ναό του Dumathoin. Υπάρχουν και αρκετά κείμενα, είτε με τη μορφή βιβλίων είτε σαν γραφή στον τοίχο ή σε κάποια πόρτα, τα οποία εκτός από τη λειτουργία τους σαν στοιχεία για κάποιους γρίφους δημιουργούν και μια πολύ όμορφη ατμόσφαιρα. Οι γρίφοι τώρα είναι αρκετά δύσκολοι αλλά πολύ ευρηματικοί και σωστά δεμένοι με το σενάριο και την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Γενικά το Menzoberranzan δεν έχει τη σκοτεινή ατμόσφαιρα γοτθικού τρόμου που είχε το Ravenloft αλλά σίγουρα τα καταφέρνει πολύ καλά και διαθέτει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα.

ΓΕΝΙΚΑ

Ο τεχνολογικός διάδοχος του Ravenloft αν και σεναριακά δεν έχουν καμμία απολύτως σχέση. Ο ήχος και τα γραφικά του παιχνιδιού είναι έξοχα ενώ και togameplay είναι από τα πιο εθιστικά που έχω δει τελευταία. Ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός και φιλικός ενώ η ατμόσφαιρα πιστεύω ότι είναι απόλυτα ικανοποιητική, αν και διαφέρει ριζικά από αυτή του Ravenloft. Σίγουρα η καλύτερη επιλογή που μπορείτε να κάνετε στο χώρο των Role Playing Games αυτό τον καιρό. Μην το χάσετε αν και δεν το συνιστώ σε νέους παίκτες. Είναι αρκετά πολύπλοκο και για να το "ζήσει" κανείς πρέπει να έχει κάποιες γνώσεις σχετικά με τη μυθολογία των Forgotten Realms.





ΑΝΤΟΧΗ
90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Από τα καλύτερα στο είδος του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	92

GAME REVIEW

HOUSE	CORE DESIGN
FORMAT	AMIGA 500, PC
TEST	AMIGA 500 1Mbyte

UNIVERSE

Του **Ν. "Drifter" Κροντηρά**

Το καλύτερο adventure για Amiga επιτέλους στα χέρια μας. Με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (ναι, στην A500!), με arcade σκηνές και μπόλικα interactives. Οχι, δεν είναι παιχνίδι της Sierra όπως μπορεί να νομίζετε αλλά της CORE Design που όπως και να το κάνουμε γνωρίζει το μηχάνημα πολύ καλά όπως έχει αποδείξει από τα arcade παιχνίδια της.

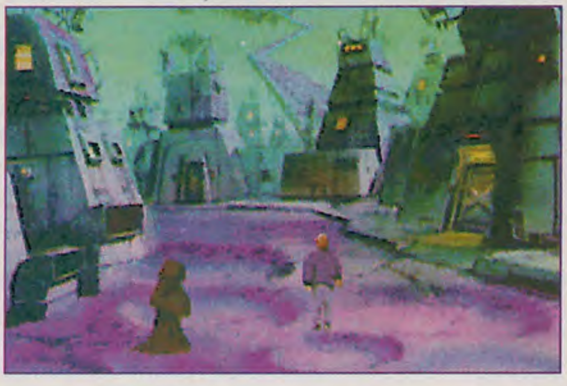
ΥΠΟΘΕΣΗ

Λίγο πολύ τα τυπικά μιας διαστημικής περιπέτειας: έχετε έναν θείο τρομερό επιστήμονα και κάνετε το λάθος να μπείτε στο τελευταίο του κατασκεύασμα. Αυτό κάνει "τσαφ"... και σας στέλνει σε μια άλλη διάσταση, σε περίεργες περιπλανήσεις σε πλανήτες και γαλαξίες. Με μερικά αρκετά έξυπνα στησίματα και τεχνάσματα η CORE σχεδόν μας πείθει ότι ο ήρωας μπορεί να αναπνεύσει πολλές εξωγήινες ατμόσφαιρες και να καταλαβαίνει τόσες διαλέκτους όσο ο C3PO του Star Wars. Και ο απώτερος σκοπός σας; Μα να γυρίσετε πίσω στο χειμωνιάτικο αλλά ασφαλές σπιτάκι σας.



ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

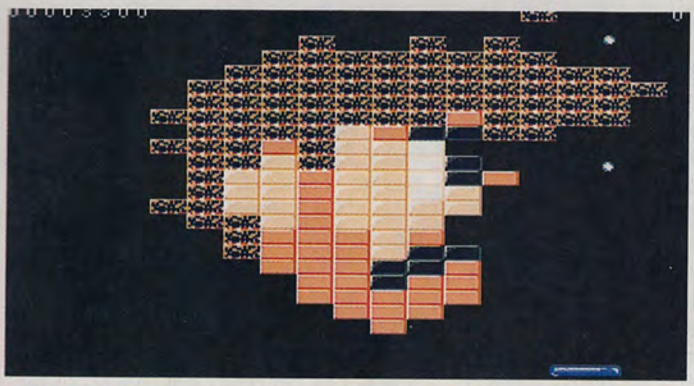
Για την CORE design δούλεψε η ίδια ομάδα που μας είχε δώσει το φανταστικό Curse Of Enchantia και αυτή τη φορά έχουν κάνει ακόμα καλύτερη δουλειά. Οπως γνωρίζετε η A500 μπορεί να αποδώσει ταυτόχρονα μέχρι 64 χρώματα με το σύστημα Half Bright. Πώς γίνεται λοιπόν αυτό το παιχνίδι να έχει 256, όσα δηλαδή και η έκδοση ενός ακριβού VGA PC; Η απάντηση είναι απλή: το παιχνίδι είναι adventure που σημαίνει ότι η Amiga και τα ειδικά chips της δεν χρειάζεται να κουράζονται για scrolling και τρομερό animation αλλά να δημιουργεί 4 screens 64ων χρωμάτων τις οποίες προβάλλει σχεδόν ταυτόχρονα ξεγελώντας το μάτι και δημιουργώντας την ψευδαίσθηση των 256 χρωμάτων. Η μείξη τους βέβαια δεν είναι τέλεια αλλά αυτό δε μειώνει τον αριθμό τους. Ενα άλλο στοιχείο της καταπληκτικής δουλειάς των προγραμματιστών είναι η χρήση της μνήμης του 1Mbyte (που εδώ που τα λέμε στην εποχή μας δεν είναι και αρκετή) με τέτοιον τρόπο ώστε το παιχνίδι να μη φορτώνει από τη δισκέτα παρά μόνο σε πολύ σπάνιες περιπτώσεις. Αυτό κάνει τη δράση πολύ γρήγορη και ξεκούραστη αντίθετα από τα συνηθισμένα adventures σε A500 χωρίς σκληρό δίσκο, όπως το Beneath a Steel Sky για παράδειγμα, που καταντούν κουραστικά στις συνεχείς



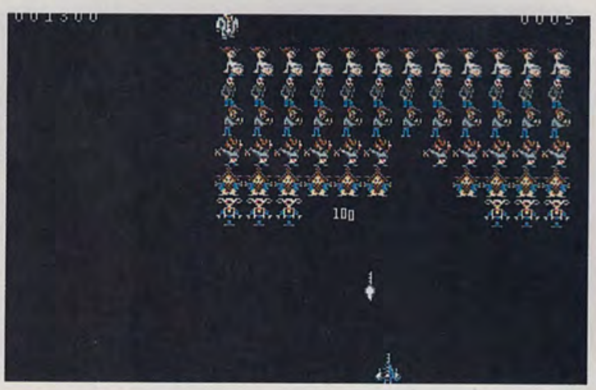
αλλαγές δισκετών. Το Universe μπορεί να παιχτεί άνετα και χωρίς προβλήματα ακόμα και από κάποιον που έχει μόνο το ένα drive. Στον ήχο προσωπικά περίμενα περισσότερα από ένα μηχάνημα σαν την Amiga. Αυτό σημαίνει ότι ακούτε μόνο μουσικά θέματα -ευτυχώς πολλά και διάφορα ανάλογα με την τοποθεσία και την περίσταση- και σχεδόν καθόλου εφφέ. Σίγουρα αυτό οφείλεται στα 5 Mbytes μόνο προγράμματος όπου δε μπορούσαν να χωρέσουν τα πάντα. Το animation πιθανότατα έχει τους ίδιους περιορισμούς μνήμης αλλά δε λείπει εντελώς. Ο κεντρικός χαρακτήρας κινείται αρκετά ομαλά για adventure ενώ μι-

POWER DRIVE

Το παιχνίδι είναι καθαρά και απόλυτα icon/mouse χειριζόμενο όπως μπορείτε να δείτε από τις φωτογραφίες μας. Ο χειρισμός πάντως στην κίνηση του ήρωα στην οθόνη έχει μερικά μικροπροβλήματα, καθώς αν βρίσκεται μακριά από ένα αντικείμενο ξεχνάει συχνά την εντολή που του δώσατε μέχρι να φτάσει εκεί και πρέπει να την επαναλάβετε ή κουτουλάει άσχετα πάνω σε αντικείμενα χωρίς λόγο. Τίποτα το ανησυχητικό αλλά 10 λεπτά ακόμα προγραμματισμού να είχε αφιερώσει η CORE σίγουρα θα είχε λύσει αυτό το άβολο bug.



BLOCK-IN Θα αναγνωρίσατε βέβαια το Block-Out ή Arcanoid αν προτιμάτε ή μάλλον το Amegas της Amiga. Στο ίδιο "ουφάδικο" των εξωγήινων με το Invaders και δεν είναι καθόλου εύκολο! Τέλειο και τεχνικά.



-INVADERS Μια αξιοθαύμαστη παραλλαγή του κλασικού! Στο "ουφάδικο" της εξωγήινης πόλης μπορείτε να παίξετε μέχρι να χάσετε ή να βαρεθείτε. Επιτέλους μια ξεκούραστη νότα για έναν arcade παίκτη σαν εμένα σε ένα άριστο adventure.

OPTIONS

Ενα μενού που αναλύεται σε ακόμα περισσότερες δυνατότητες για το sprite σας:

COMBINE

Πολλά αντικείμενα χρησιμεύουν μόνο αν συνδυαστούν με άλλα.

PUSH/PULL

Σπρώξτε και τραβήξτε πράγματα. Τις περισσότερες φορές δεν γίνεται τίποτα αλλά ποτέ δεν ξέρεις...

INSERT

Βάζετε αντικείμενα μέσα σε άλλα αντικείμενα (όπως κάρτες σε ειδικές θύρες)

WEAR

Το ντύσιμο είναι για τους φλώρους (και το γδύσιμο τώρα τελευταία εκεί πάει).Σε μία τουλάχιστον περίπτωση όμως μπορεί να σας σώσει τη ζωή.

JUMP

Για να μπαίνετε σε διάφορα οχήματα ή να φτάνετε σε μέρη που κανονικά δε θα μπορούσατε.

THROW

Πετάξτε μερικά αντικείμενα στο σωστό μέρος και ποιος ξέρει... μπορεί να περάσετε την οθόνη!

.EAT/DRINK

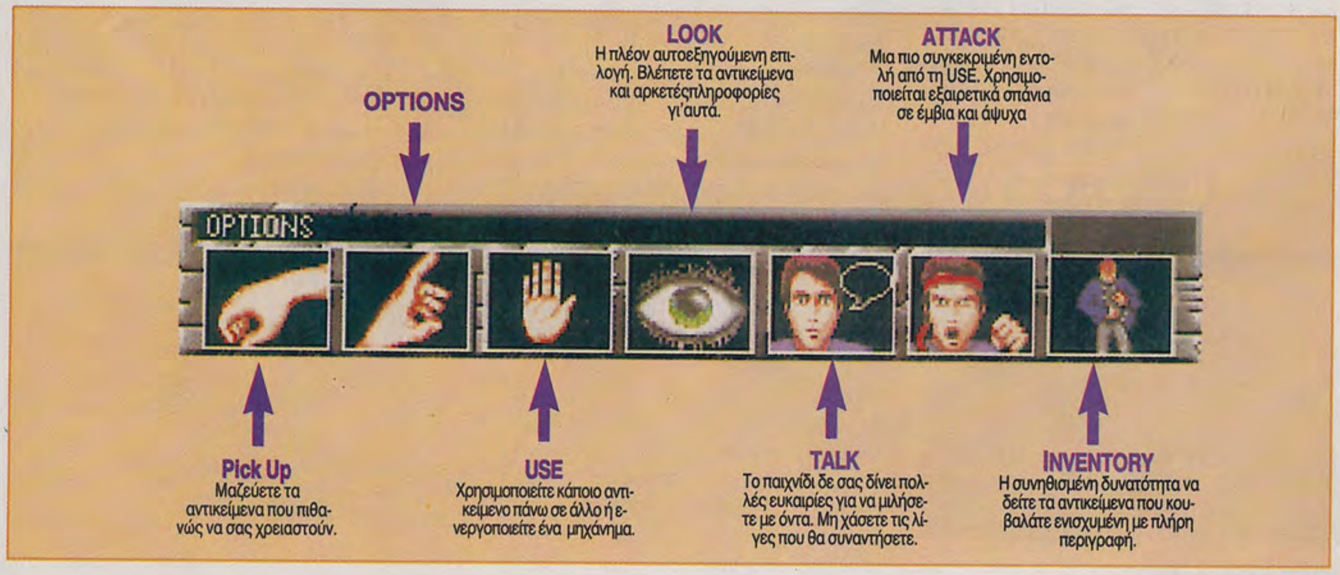
Ελάχιστα πράγματα θα χρειαστεί να φάτε ή να πιείτε. Να είστε εκλεκτικοί!

LOAD/SAVE

Τι θα ήταν ένα adventure αν δεν έσωζε τη θέση του. Δε θυμάμαι άλλο παιχνίδι που να σώζει/φορτώνει τη θέση σας με τέτοια ευκολία στη δισκέτα.

OPEN/CLOSE

Συχνά την αντικαθιστά η USE αλλά είναι από τις κλασικές εντολές κάθε adventure.





κραίνει και μεγαλώνει ανάλογα με την απόσταση στην οποία βρίσκεται στο χώρο από την οθόνη. Θα δείτε ακόμα ρομπότ που πυροβολούν, διαστημόπλοια να απογειώνονται και αρκετά δυνατά interactives. Στα υπέρ της τεχνικής δε μπορώ να μη συμπεριλάβω και τα arcade υποπαιχνίδια Invaders και Block-out ή τουλάχιστον τις πετυχημένες παραλλαγές του.

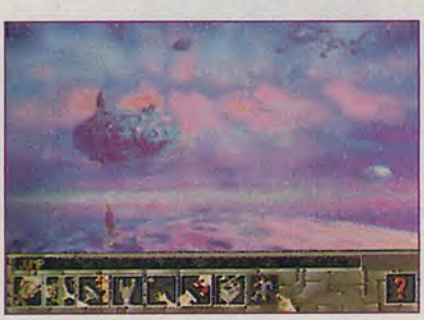
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεστε πάνω σε έναν πλανήτη/αστεροειδή που δε μοιάζει να έχει ιδιαίτερη σημασία. Οπότε προχωρήστε και πέστε κάτω. Τα ίδια χάλια και εδώ αλλά τουλάχιστον μπορείτε να μαζέψετε τη μεταλλική μπάρα και καλού κακού πάρτε και ένα small rock από κάτω. Τώρα που το σκέφτομαι, πάρτε τρεις τέτοιες πέτρες για να μην το κάνετε αργότερα. Σε κάποια οθόνη του πλανήτη θα βρείτε επίσης ένα ολοκληρωμένο κύκλωμα (circuit board). Μαζέψτε το με το pick-up. Για να φύγετε τώρα από το ηλίθιο μέρος πρέπει να χρησιμοποιήσετε το jump από τα options. Σταθείτε λίγο πιο δεξιά από τον αστεροειδή που έρχεται και κλικάρετε με το jump πάνω του. Αν το κάνετε σωστά θα βρεθείτε να γυρνάτε στην επιφάνειά του και θα πρέπει να ξαναπηδήξετε στο επίπεδο με τις πλατφόρμες που οδηγούν στον πλανήτη όπου πρωτοβρεθήκατε. Αριστερά είναι το ραντάρ οπότε Insert metal bar into the panel. Θα φύγει το μεταλλικό κάλυμμα οπότε Insert circuit board into panel. Μια περίεργη ενέργεια θα σας κατακλύσει και θα καταλαβαίνετε ξαφνικά πολλά πράγματα (τουλάχιστον στο παιχνίδι!). Τώρα USE on panel και θα περάσετε σε μία λίστα εντολών του συστήματος. Από εδώ επιλέξτε Set Filtration System και ύστερα Garvic Homeworld. Μετά διαλέξτε το Connect Service Channel και πάλι Garvic Homeworld. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες για τον κόσμο στον οποίο βρίσκεστε επιλέξτε το Information Pool/Local. Οπως και να'χει ο δρόμος για τον μεγάλο αστεροειδή στο βάθος έχει συνδεθεί. Προχωρήστε προς τα πάνω. Βρίσκεστε στην πόλη και από δεξιά pick-up food containner. Αριστερά κάντε Push/Pull στον πιο μεγάλο από τους 2 air vents. Αν είχατε νωρίτερα αποσυνδέσει σωστά το σύστημα φιλτραρίσματος αέρα θα μεταφερθείτε στον μικρό αστεροειδή όπου είχατε μαζέψει τη μεταλλική μπάρα. Μαζί σας πέφτουν κομμάτια από φαγητά και ένας σπασμένος καθρέφτης. Μαζέψτε τα όλα και επαναλάβετε τη διαδικασία με τον αστεροειδή που στριφογυρνάει ώστε να πάτε στην πόλη του Garvic. Ανεβείτε μια οθόνη πιο πάνω από εκεί που σπρώξατε το air vent. Δεξιά σας βλέπετε μια μεγάλη πορτοκαλί πόρτα και που και που περνάει ένα ρομπότ ασφαλείας. Αγνοήστε το ρομπότ και Look Laser πάνω από την πόρτα. Τώρα Throw Mirror at Doorway και τα lasers θα αλληλοκαταστραφούν. Σαν μικροαστοί Αθηναίοι οι εξωγήινοι ένοικοι της πολυκατοικίας θα βγουν από το παράθυρο και θα σας τα ψάλλουν. Μετά θα σας πουν να πάτε στην Silpheena. Ευτυχώς είναι το πάνω σπίτι ακριβώς. Ενεργοποιήστε στην εξώπορτα του σπιτιού της το panel με USE. Θα ακολουθήσει μια συνομιλία με την Silpheena και σε λίγο θα μπουν και θα την εξουδετερώσουν τα ρομπότ. Κάντε Attack with metal bar on door και ανεβείτε πάνω... τα υπόλοιπα με την πρώτη ευκαιρία στο SpellShop!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κρύψτε το PC στο πατάρι, πουλήστε το τρίτο drive και φωνάξτε έναν φίλο για να σας κάνει παρέα.





ΓΕΝΙΚΑ

Δεν ξέρω πόσο εκτιμάτε τα υπόλοιπα adventures αλλά το Universe είναι ό,τι καλύτερο μέχρι στιγμής. Πιο ρεαλιστικό από το Indiana Jones 4, πιο μεγάλο από το Beneath a Steel Sky και πιο σωστό τεχνικά από το King's Quest 6, δεν αφήνει περιθώρια στους χρήστες Amiga. Πρέπει να το αποκτήσουν!

ΑΝΤΟΧΗ 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η Amiga παραμένει το all round best machine.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	73
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	86

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ALFA4 (ισχύει από 1-8-1994)

	intel	Am486	Cyrix
386DX-40 MHz		130.000	
486SX-33 MHz	160.000		
486DX-33 MHz	200.000		
486DX-40 MHz		186.000	178.000
486DX2-50 MHz	195.000		183.000
486DX2-66 MHz	210.000	204.000	204.000
486DX2-80 MHz		248.000	
486DX4-100 MHz	350.000		

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Mini Tower, 4MB κεντρική μνήμη επεκτάσιμη έως τα 128mb, 256kb cache memory τα 486 συστήματα και 2 VESA LOCAL BUS & 128kbache τα 386, VGA κάρτα οθόνης με 256kb που επεκτείνεται έως 512kb, μονάδα ελέγχου για 2 disk drives & 2 Hard Disk Drives, 2 σειριακές θύρες (1 των 25 pins & 1 των 9 pins), 1 Game Port, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων με ελληνικούς χαρακτήρες, ROM Password Protection & ενσωματωμένα διαγνωστικά. DISK DRIVE 1,44 ή 1,2.

ΟΘΟΝΕΣ

VGA MONO	32500	SVGA 15"0,28 dot KFC 1511	123800
MONO VGA PHILIPS	39400	SVGA 15"0,28 dot KFC 1506	143800
COLOR SVGA 14"0,28 dot	68800	SVGA 15"0,28 dot PHILIPS 1520	156300
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX CRYSTAL	86300	SVGA 15"0,28 dot ADI 4GP	156300
SVGA 14"0.28 dot KFC 1451	92500	SVGA 17"0,28 dot KFC 1718	275000
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX MS 1492	98800	SVGA 17"0,28 dot ADI 5A	292500

GAMES CD ROM-PC

KING'S QUEST VII - PC
DOOM II - PC
FIFA SOCCER - PC
MYST - CDROM
MUSEUM MADNESS - PC
CHAOS ENGINE - PC
LORDS OF THE REAMS - PC
ARCADE POOL - PC
WING COMMANDER ARMADA - PC
NASCAR RACING CHALLENGE - PC
DESERT STRIKE - PC
COLONIZATION - PC
SPACE SIMULATOR - PC
DEPTH DWELLERS - PC
DELTA V - PC
LODE RUNNER - PC
DRAGONSPHERE - PC
IRON CROSS - PC
MASTER OF MAGIC - PC
SUBWAR 2050 ENHANCHED - PC
MAD DOG MCCREE II - CDROM
DOOM II - CD-ROM
DARK SUN - CD-ROM
CREATURE SHOCK - CD-ROM
UNTER A KILLING MOON - CD-ROM
FIFA SOCCER - CD-ROM
UNIVERSE - CD-ROM
SAM N MAX - CD-ROM
DARK LEGION - CD-ROM
SUPER WOLFNSTEIN
DOMINUS
FIFTH FLEET
RAIDEN

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

HD 170MB	46300
HD 270MB	59750
HD 345MB	60800
HD 405MB	68800
HD 545MB	82800
HD 730MB	103000
HD 1033MB	162500

UPGRADE

386DX-40	CALL
486SX-33	CALL
486DX-33	CALL
486DX2-50	CALL
486DX-50	CALL
486DX4-100	CALL
486DX2-66	CALL

CD ROM DRIVES

SONY CDU-33A	46300
TOSHIBA XM-4101B	101700

FLOPPY DISK DRIVES

5.25" 1.2mb	15000
3.5" 1.44mb	11900

MONITOR CARD

VGA 256 KB UP TO 512K	9400
CL 5424 1MB ISA, TRUE COLOR	23200
CL 5428 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	32500
ARK 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	33800
NCR 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	37500
CL 5434 1MB PCI, TRUE COLOR	44500
ARK 2MB VL-BUS, TRUE COLOR	48800
NCR 2MB VL-BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	56300
CL 5434 2MB PCL, TRUE COLOR (800 x 600)	62500
AGX016 1MB PCI, TRUE COLOR	77500
CL 5434 4MB PCI, TRUE COLOR (1024 x 768)	96300
DIA MOND STEALTH 64 2MB VL BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	123750

AMIGA

THEME PARK (AGA)
ISHAR III (AGA)
SKELETON CREW (AGA)
UFO ENEMY UNKWON (AGA)
WORLD CUP ALL TIME GREATS
JET STRIKE (AGA)
DETROID + DETROID (AGA)
UNIVERSE
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION
FIFA SOCCER
RISE OF THE ROBOTS
ALLADIN (AGA)
TOP GEAR II (AGA)

AMIGA

AMIGA 1200 ....CALL
AMIGA 2000 ....CALL
EXPANSION RAM 512K 11000
EXPANSION RAM 2-8 MB ....CALL
EXPANSION RAM 2MB
για 600/1200 ....CALL
DCTV για AMIGA 75500
SOUND SAMPLER MIDI 25.000
CDTV ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 118600
DRIVES ....CALL
GENLOCK 3000........................93200
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ
ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE ΜΟΝΟ 2500
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ
ΚΑΙ DATA BASE........................7600

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE
MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

KEYBORD 101 ΜΟΝΟ 5600

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ CONTROLLER ΓΙΑ 3 ½ HD– AT BUS ΜΕ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 25.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ — ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

GAME REVIEW

HOUSE	NOVA LOGIC
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

ARMORED FIST

Του **Π. Δημόπουλου**

Είμαι σίγουρος ότι όλοι θυμάστε το Comanche που μας χάρισε η Nova Logic πριν από ενάμιση σχεδόν χρόνο. Σας άρεσε; Εξοχο δεν ήταν; Ε λοιπόν καλύτερα να το ξεχάσετε! Το Armored Fist είναι εδώ και δείχνει πολύ πιο απειλητικό από τον προκάτοχό του. Πολύ καλά καταλάβατε. Το Armored Fist είναι το Comanche των αρμάτων. Δεν είναι ακριβώς εξομοιωτής αλλά ούτε και arcade. Εγώ θα το ονόμαζα action simulator και το κατατάσσω σε αυτή την κατηγορία μαζί με το Comanche, τα δύο Wing Commander και το Privateer. Ξέχασα κανένα; Βεβαίως! Το X-Wing και το φανταστικό TIE Fighter. Ωρα να ξεκινήσουμε όμως και πάμε πρώτα στο σενάριο του παιχνιδιού. Τα κλασικά. Υπάρχουν έξι διαφορετικά πολεμικά σενάρια συν ένα εκπαιδευτικό. Οι περιοχές που θα κληθείτε να πολεμήσετε είναι η Κύπρος, η Ινδία, το Αζερμπαϊτζάν (!!!), η Σαουδική Αραβία, η Συρία και η Ουκρανία και φυσικά η Αμερική στην εκπαίδευση. Αν αναλογιστεί κανείς ότι μπορείτε να είσαστε με το μέρος των δυτικών ή των ανατολικών καταλαβαίνετε εύκολα ότι στην πραγματικότητα υπάρχουν δεκατέσσερα συνολικά σενάρια. Αψογα. Επίσης υπάρχει και ακόμη μια ομορφιά. Ανάλογα με την απόδοσή σας σε κάθε αποστολή επηρεάζεται, έμμεσα ή άμεσα, και η έκβαση του σεναρίου. Ομορφα. Αυτά τα ολίγα λοιπόν όσον αφορά το σενάριο του Armored Fist αλλά και ποιος θα μπορούσε να ζητήσει περισσότερα; Ωρα να ασχοληθούμε με τα τεχνικά του παιχνιδιού.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Θυμηθείτε το φοβερό M1 Tank Platoon, παίξτε λίγο το Comanche και είστε έτοιμοι για... Armored Fist.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οι διάφορες ανακοινώσεις που εξέδωσε κατά καιρούς η Nova Logic μιλούσαν για δραματική βελτίωση των γραφικών στο Armored Fist σε σχέση με αυτά του Comanche. Για να πω την αλήθεια εγώ δεν είδα και καμμία σοβαρή διαφορά.

Προσέξτε όμως. Αναφέρομαι στα γραφικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και όχι στα interactives που υπάρχουν στην έκδοση για CD-ROM (στις δισκέττες δεν ξέρω γιατί δεν το έχω δει ακόμα). Δεν πιστεύω ότι θα ήταν υπερβολικό αν έλεγα ότι το Armored Fist έχει μερικά από τα ομορφότερα interactives που έχω δει ποτέ. Πραγματικά είναι πολύ δύσκολο να σας μεταφέρω με απλές λέξεις τα θαύματα που έκαναν οι προγραμματιστές σε αυτόν τον τομέα. Εμένα προσωπικά μου θύμισαν κάποια στιγμιότυπα από τον πόλεμο στον Περσικό Κόλπο που είχα γράψει στο βίντεο. Πραγματικά απίστευτα. Βλέπετε άρματα να μάχονται μεταξύ τους και να καταστρέφονται, ελικόπτερα να επιτίθονται και να καταρρίπτονται και άλλες τέτοιες ομορφιές. Η λεπτομέρεια είναι πραγματικά συγκλονιστική και η κίνηση ταχύτατη και αφάνταστα ομαλή. Επίσης υπάρχει και αρκετά μεγάλη ποικιλία. Συγκεκριμένα υπάρχει ένα cinematic sequence νίκης και δύο ήττας για τους Δυτικούς, από ένα για κάθε περίπτωση για τους Ανατολικούς, καθώς και από ένα sequence για την ολοκλήρωση ενός campaign και για τους δύο. Φανταστικό!





Οσον αφορά τα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού τώρα. Οπως προανέφερα δεν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές από το Comanche. Το έδαφος είναι αρκετά βελτιωμένο με πολλά δέντρα και ανωμαλίες (για το έδαφος μιλάω, αμέσως εσείς ...), ενώ ο ουρανός είναι φανταστικός. Τα αντίπαλα άρματα είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα αλλά από μακριά και εν κινήσει δε μπορεί κανείς να εκτιμήσει σωστά την πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει γιατί "θολώνουν" αισθητά. Μια από Comanche δηλαδή. Πάντως το έδαφος παρουσιάζει μεγάλη μορφολογική και χρωματική ποικιλία και είναι αυτό που ουσιαστικά κάνει τη διαφορά. Το πολύ θετικό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να κατευθύνετε τέσσερα διαφορετικά άρματα, από δυο κάθε φορά ανάλογα με ποιανού το μέρος είσαστε. Συγκεκριμένα έχετε στη διάθεσή σας το M1A2 Abrams Main Battle Tank και το M3 Bradley Infantry Fighting Vehicle για τους Δυτικούς και το T-80 MBT και BMP-2 IFV για τους Ανατολικούς. Και φυσικά το κάθε άρμα έχει το δικό του ξεχωριστό εσωτερικό.

Στον ήχο τα πράγματα είναι εξίσου καλά. Υπάρχουν όλοι οι αναμενόμενοι ήχοι μάχης (κινητήρες, πυροβολισμοί, κανονιές και εκρήξεις), ενώ συμπεριλαμβάνεται και πολύ όμορφη ομιλία η οποία παρουσιάζει μια εντυπωσιακή ιδιαιτερότητα. Οταν έχετε τους Ανατολικούς, η φωνή μιλάει μεν στα αγγλικά αλλά με έντονη ρωσική προφορά! Επίσης εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι εάν περάσετε επάνω από κάποιο δέντρο θα το ακούσετε να ξεριζώνεται! Εξοχο. Τίποτα περισσότερο όσον αφορά τα τεχνικά, πάμε παρακάτω ...



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός και φιλικός. Ελάχιστα κουμπιά χρησιμοποιούνται από το πληκτρολόγιο ενώ έχετε πλήρη ελευθερία να χρησιμοποιείτε τόσο το joystick όσο και το mouse και όλα αυτά ταυτόχρονα! Βρείτε λοιπόν τι σας βολεύει περισσότερο και ... πορωθείτε! Το gameplay του παιχνιδιού είναι σχεδόν όσο απλό ήταν και του Comanche. Κατευθυνθείτε προς τα εκεί που σας υποδεικνύει το σύστημα κατεύθυνσης και καταστρέψτε ότι βρεθεί στο δρόμο σας, μαζί φυσικά με τους προκαθορισμένους στόχους. Αυτό όμως που είναι άξιο αναφοράς είναι τα πυρομαχικά που έχετε στη διάθεσή σας. Στα δυο MBTs υπάρχουν βλήματα APFSDS (ή Sabot) και HEAT για τα άρματα, HEP για τα κτίρια και το καθιερωμένο πυροβόλο. Στα δυο IFVs υπάρχουν βλήματα HEI και AP για το αυτόματο κανόνι, πύραυλοι TOW και Sagger για τα άρματα, το πυροβόλο φυσικά αλλά και αντιαεροπορικοί πύραυλοι για τα αντίπαλα ελικόπτερα. Φυσικά οποιοδήποτε άρμα και να έχετε μπορείτε ανά πάσα στιγμή να καλέσετε βολές πυροβολικού σε όποιο σημείο θέλετε αλλά και να καλέσετε υποστήριξη από τα επιθετικά σας ελικόπτερα. Κάπου εδώ θα σας αφήσω γιατί ... άντε, έχουμε και άλλες δουλειές να κάνουμε.





ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα ένα βήμα πάνω από το Comanche αλλά όχι και τόσο πολύ. Πολύ όμορφα γραφικά με εκπληκτικά cinematic sequences. Πολλά σενάρια και δυνατότητα επιλογής στρατεύματος. Πολλή δράση αν και υπερισχύει το action έναντι του εξομοιωτή. Πάντως γενικά αν σας άρεσε το Comanche, τότε είμαι σίγουρος ότι θα λατρέψετε το Armored Fist.

ΑΝΤΟΧΗ

82%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό αλλά ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	86

GAME REVIEW

INFERNO

HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Τι εποχές μου θύμισε αυτό το παιχνίδι ... Θυμάμαι τον καιρό που είχε κυκλοφορήσει το Epic στην AMIGA και όλοι είχαμε πάθει την πλάκα μας! Τι γραφικά, τι ήχος, τι κίνηση, τι gameplay ήταν εκείνο; Θυμάμαι όμως και το γεγονός ότι η Ocean μας έπρηξε μέχρι να το κυκλοφορήσει. Σκεφτείτε ότι είχα demo του ένα χρόνο νωρίτερα! Και τι ζημιά μας είχε κάνει αυτό το demo! Ανάγκασε όσους γνωστούς μου AMIGAδες δεν είχαν 1 MB να σπεύσουν να το προμηθευτούν. Ε, κάτι παρόμοιο συνέβει και με το Inferno. Οχι, δεν είχα το demo του 1 χρόνο πριν, το είχα τρεις μήνες νωρίτερα. Αλλά αν με το Epic η Ocean μας έπρηξε, τότε με το Inferno εξάντλησε κάθε όριο υπομονής! Τις πρώτες φωτογραφίες του παιχνιδιού τις είχα δει πριν ... ενάμιση χρόνο. Ε, δεν είναι κατάσταση αυτή, το marketing έχει και τα όριά του! Εντάξει, ίσως να υπήρχαν κάποιες δυσκολίες της τελευταίας στιγμής αλλά όταν κάτι δεν είναι κατά 90% έτοιμο δεν το διαλαλείς σε όλο τον κόσμο. Γιατί, αν δεν ήταν κατά 90% έτοιμο, πού ήξεραν οι κύριοι της Ocean τι φόλα μπορεί να έβγαινε και τι θα κυκλοφορούσε όταν (επιτέλους!) έριχναν στην αγορά και το δικό τους προϊόν; Και αν ήταν κατά 90% έτοιμο, τότε δεν είναι δυνατόν να τους πήρε ένα και ενάμιση χρόνο για το 10% μόνο! Τέλος πάντων, ξέσπασα και πάλι γιατί εμένα προσωπικά δε μου αρέσουν καθόλου όλες αυτές οι εσκεμμένες καθυστερήσεις που αποσκοπούν στον εντυπωσιασμό του αγοραστικού κοινού. Ιδιαίτερα όταν το αποτέλεσμα δεν είναι αυτό που υπόσχονται! Γιατί δυστυχώς αυτή είναι η περίπτωση με το Inferno. Δε λέω, το demo μού είχε πετάξει τα μάτια έξω ενώ και ο ήχος του ήταν εκπληκτικός, αλλά υπήρχαν σκηνές μόνο από τα interactives και καθόλου δείγμα παιχνιδιού (άλλη βρωμιά αυτή!). Και λες τώρα, τι παιχνιδάρα είναι αυτή και άντε να κυκλοφορήσει και τόση διαφήμιση έγινε και δε μπορεί να μην είναι καλό. Ελα όμως που δεν είναι έτσι τα πράγματα! Γιατί; Αυτό θα το δούμε μαζί. Κατ' αρχήν πρέπει να ξεκαθαρίσω ότι το Inferno είναι η φυσιολογική συνέχεια τόσο του Epic όσο και εκείνου του εκπληκτικού demo που είχε κυκλοφορήσει τότε στην AMIGA, του Odyssey των 45 λεπτών! Σύγκρουση και πάλι μεταξύ του ανθρώπινου γένους και των σατανικών Rexxons (μα γιατί πρέπει πάντα οι καλοί να είναι οι άνθρωποι και ποτέ οι εξωγήινοι;), μόνο που αυτή τη φορά οι ρόλοι έχουν αλλάξει ελαφρώς. Οι άνθρωποι επιτέλους εγκαταστάθηκαν κάπου, ενώ οι Rexxons αποτραβήχτηκαν σε μια απόμερη γωνιά του γαλαξία. Ομως το μίσος τους για τον γήινο πρωταθλητή, εσάς δηλαδή, παραμένει άσβεστο. Και ξεκινούν τις αψιμαχίες κτυπώντας προκεχωρημένους σταθμούς και φυλάκια προσπαθώντας να σας παρασύρουν στη μάχη. Ε, δε χρειάζεται και πολύ πριν οι αψιμαχίες κλιμακωθούν και κηρυχθεί για μια ακόμη φορά πόλεμος μεταξύ των δύο λαών. Αυτά σε γενικές γραμμές όσον αφορά το σενάριο του Inferno. Από απλά καλό μέχρι ικανοποιητικό. Κανένα παράπονο λοιπόν μέχρι εδώ. Πάμε παρακάτω. Και για να δούμε λοιπόν τι παίζει και στον οπτικοακουστικό τομέα του Inferno. Μοιρασμένα πράγματα. Θα ξεκινήσω με τον ήχο διότι εδώ συμβαίνει κάτι το περίεργο. Στο install του παιχνιδιού υπάρχει επιλογή για κανονικό ήχο με ηχητικά εφφέ και μουσική από την κάρτα ήχου σας. Αλλά υπάρχει και κάτι άλλο. Μπορείτε να επιλέξετε CD buffer για



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μυρίστε τα νύχια σας (όχι των ποδιών) μήπως μαντέψετε τι πρέπει να κάνετε στις αποστολές.



μουσική από το CD, θυσιάζοντας μέχρι και 50 (!!!) Mbytes από τον σκληρό σας, αλλά το αποτέλεσμα φαινόταν υπέροχο. Είχα ακούσει και τη φανταστική μουσική στο demo, είδα και αυτή την επιλογή, ε, αυτό πήγα και έκανα. Συνέβησαν όμως δυο περίεργα πράγματα. Πράγματι η μουσική ήταν εκπληκτική αλλά ακουγόταν από την έξοδο του CD ενώ τα ηχητικά εφφέ ακούγονταν κανονικά από τα ηχεία. Αλλά το πραγματικά περίεργο ήταν ότι όποτε έβλεπα κάποιο interactive και φόρτωνα κάποια οθόνη, η μουσική ξεκίναγε και πάλι από την αρχή με αποτέλεσμα να ακούω ξανά και ξανά το ίδιο πράγμα. Ανεπίτρεπτο, τουλάχιστον όταν θυσιάζεις 50 MB! Καλά, υπάρχει ομιλία και μάλιστα πολύ καλή, ιδίως αυτή των Rexxons, αν και με τη μία καταλαβαίνεις ότι πρόκειται απλά για ανάποδο παίξιμο μιας απλής ηχογράφησης (χωρίς σατανιστικά μηνύματα φυσικά). Και πάμε αισίως στα γραφικά όπου η κατάσταση είναι εξίσου μοιρασμένη. Τα γραφικά του









κυρίως παιχνιδιού είναι κλασικά filled polygons (ή vectors αν θέλετε), αν και από τα καλύτερα που έχω δει. Ιδίως οι βάσεις στο έδαφος αλλά και το εσωτερικό (ναι, ναι καλά διαβάσατε αλλά αυτά θα τα πούμε παρακάτω) των κτιρίων και των μεγάλων διαστημοπλοίων και σταθμών είναι πραγματικά φανταστικά με υπέροχους χρωματισμούς που δημιουργούν μια φανταστική ατμόσφαιρα. Η κίνηση είναι πάρα πολύ γρήγορη, αν και ίσως πιο γρήγορη απ' όσο έπρεπε! Τα διαστημόπλοια όμως είναι πολύ περίεργα και σίγουρα υστερούν σε φαντασία όσον αφορά το σχεδιασμό τους, αλλά ταυτόχρονα έχει γίνει μια τεράστια ομορφιά. Το σκάφος σας δεν έχει καθόλου πτέρυγες όσο βρίσκεστε στο διάστημα, μια και δε χρειάζονται στο κενό. Οταν όμως μπείτε κάπου που υπάρχει ατμόσφαιρα εμφανίζονται μικρά φτερά για στήριξη. Σίγουρα όχι κάτι ουσιαστικό αλλά αναμφίβολα πρωτότυπο και ρεαλιστικό. Τα interactives έχουν φανταστικά γραφικά και κίνηση, με αποκορύφωμα τους έξοχα σχεδιασμένους και πραγματικά τρομακτικούς Rexxons. Από τους "ομορφότερους" κακούς που έχουμε δει σε παιχνίδι του είδους. Και πάμε στο gameplay το οποίο σίγουρα αποτελεί την αχίλλειο πτέρνα του παιχνιδιού, όχι τόσο σαν ποιότητα, όσο σαν δομή. Εντάξει, υπάρχουν οι κλασικές μάχες, αποστολές συνοδείας ή καταδίωξης και όλα τα συναφή. Κάτι όμως δεν πάει καθόλου καλά. Σε καμμία αποστολή δεν υπάρχει πραγματικό briefing και πρέπει να βασίζεστε σε κάποιες εντολές που σας δίνει η διοίκηση για να ξέρετε τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Ελα όμως που τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά! Κάθε τρεις και λίγο εμφανίζονται νέες εντολές, οι οποίες δε διαφωτίζουν και τόσο και πολύ συχνά παρ'όλο που ακολούθησα κατά γράμμα αυτές τις εντολές έχασα την αποστολή! Α-ΠΑ-ΡΑ-ΔΕ-ΚΤΟ! Κυριολεκτικά πρέπει να μυρίσετε τα νύχια σας για το τι πρέπει να κάνετε στην κάθε αποστολή. Από την άλλη όμως το Inferno έχει μια κολοσσιαία ομορφιά την οποία δεν έχω ξαναδεί πουθενά. Μπορείτε να μπείτε και να πετάξετε μέσα σε κτίρια και μεγάλα διαστημόπλοια και διαστημικούς σταθμούς. Πετάτε μέσα σε υπέροχα φωτισμένους διαδρόμους, έχοντας σαν στόχο τον αντιδραστήρα ή τον κεντρικό υπολογιστή του σκάφους. Σίγουρα κάτι που έλειπε από όλα τα παιχνίδια του είδους αλλά δυστυχώς δεν είναι αρκετό να γλυκάνει την πικρή γεύση που μου άφησε γενικά το Inferno.

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα δε δικαιολογεί το χρόνο που έκανε να κυκλοφορήσει και την προώθηση που του έγινε. Τα γραφικά και ο ήχος είναι αρκετά καλά με πολλές πρωτοτυπίες αλλά υπάρχουν αρκετά προβλήματα σε όλους τους τομείς. Τεράστια η δυσκολία του, λόγω του ότι πετάτε κυριολεκτικά στα τυφλά. Παρουσιάζει μεν τεράστια ποικιλία στο gameplay, αλλά δυστυχώς η πλήρης έλλειψη ουσιαστικού briefing το καθιστά εντελώς unplayable. Αν υπήρχε σε δισκέτες κάτι θα έλεγε, αλλά να δώσει κανείς κοντά στα είκοσι χιλιάρικα για το CD; Μάλλον όχι ...

ΑΝΤΟΧΗ 60%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπάρχουν πολύ καλύτερα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	70
ΓΕΝΙΚΑ	80

GAME REVIEW



HOUSE	ACCLAIM/MIDWAY
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA 500 1 Mbyte

Του **Ν. "Scorpio" Κροντηρά**



Έχω γράψει τόσα και τόσα για το παιχνίδι αυτό σε όλα τα μηχανήματα και μου τελείωσαν οι πρόλογοι! Αν δε με πιστεύετε ρίξτε μια ματιά και στο ανάλογο review του Super NES στο GAMER! Θα πω μόνο ότι είναι το καλύτερο beat'em up σε οποιονδήποτε υπολογιστή μέχρι στιγμής και η συγκεκριμένη έκδοση της Amiga είναι εκπληκτική. Περιλαμβάνει τα περισσότερα στοιχεία του ηλεκτρονικού και το κυριότερο, είναι απίστευτα playable και εθιστική. Υπάρχουν 12 κύριοι χαρακτήρες από τους οποίους οι 7 είναι οι καινούργιοι, οι περισσότεροι κρυφοί και οι τελικοί κακοί. Τα sprites πρέπει να είναι τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί σε υπολογιστή ανέκαθεν (για να μην πω "εξ από ανέκαθεν"!) και αυτό τόσο σε μέγεθος, διαφορές μεταξύ τους όσο και σε animation. Απ'όσο πρόλαβα να παίξω το παιχνίδι μοιάζει να περιλαμβάνει τα περισσότερα fatalities, babbalities και friendships αν και δεν κατάφερα να τα κάνω όλα. Ο χειρισμός με joystick είναι ένα μικρό πρόβλημα ιδίως όταν αυτό έχει μόνο ένα πλήκτρο fire. Το πρόβλημα βέβαια υπάρχει μόνον όταν φτάνετε στα fatalities όπου πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί καθώς πολλές κινήσεις είναι τέλειος συνδυασμός κατεύθυνσης του μοχλού και του πλήκτρου ταυτόχρονα. Κατά τ'άλλα το παιχνίδι παίζει σαν όνειρο με το απλό joystick σας και αντιδρά αμέσως στις κινήσεις σας με ακρίβεια. Στην αγορά πάντως κυκλοφορούν θαυμάσια joypads με περισσότερα του ενός πλήκτρα και για την Amiga, σε προσιτές τιμές. Είναι νομίζω καιρός να αποκτήσετε ένα.

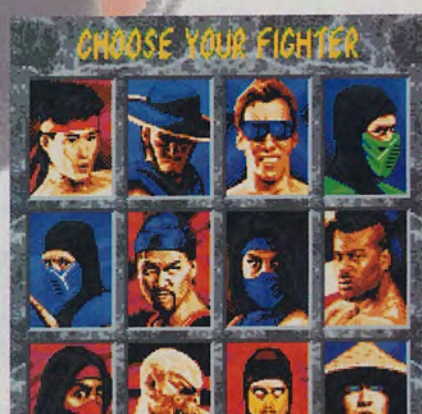
Εκτός από τα γραφικά που ομολογουμένως είναι εντυπωσιακά ο ήχος σας φτιάχνει τη διάθεση αφού ξεκινάει με τη χαρακτηριστική μουσική και συνεχίζει μέσα στο παιχνίδι με καταπληκτικά samples. Οι γνωστές από το ηλεκτρονικό εκφράσεις "Fatality", "Flawless victory", "Double flawless", "Come Here" (η κλασική έκφραση του Scorpion όταν σας καμακώνει), "Finish Him", "Excellent", "Outstanding",ακούγονται με τη γνωστή ψηφιοποιημένη ποιότητα που όλοι περιμένουμε από ένα τέτοιο μηχάνημα.



Τα αρνητικά του παιχνιδιού δεν μπορούσαν να λείψουν αφού η μεταφορά ενός τόσο πολύπλοκου ηλεκτρονικού σε ένα μηχάνημα με 1 μόνο Mbyte μνή-



μης με πρόγραμμα που δε φτάνει ούτε τα 4Mbytes είναι άθλος. Ετσι ο Shang Chung που έχει στο ηλεκτρονικό τη δυνατότητα να μεταμορφώνεται σε όποιον θέλει, εδώ μεταμορφώνεται μόνο στον παίκτη που έχετε πάρει εσείς λόγω περιορισμών της μνήμης και για να μη φορτώνει το παιχνίδι συνέχεια από τις δισκέτες.



FATALITIES

- Το στοιχείο που έκανε το παιχνίδι διάσημο και προκάλεσε την οργή των γονέων όλου του κόσμου και τον θαυμασμό των εφήβων. ΑΙΜΑΤΑ παντού και με κάθε τρόπο. Δείτε ένα μικρό μέρος από αυτά που κατάφερα να κάνω στους αντιπάλους μου στην Amiga.
- Υπάρχουν τρία στησίματα στο παιχνίδι όπου υπάρχουν ειδικά fatalities που μπορεί να κάνει κάθε χαρακτήρας. Οπως και στο Mega Drive έτσι και στην Amiga ο υπολογιστής τα κάνει σχεδόν πάντα τα ειδικά fatalities, όταν σας κερδίζει στις "πίστες" αυτές.

THE TOMB



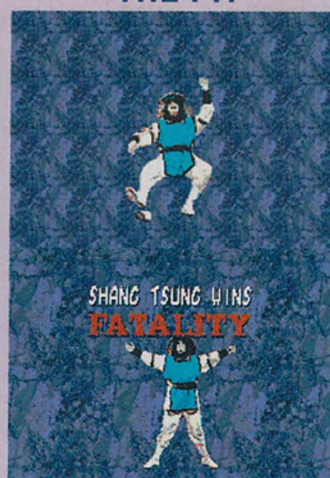
DEATH POOL



RAIDEN
Upercut Explosion



THE PIT



MILEENA
Spit out the Bones



REPTILE
Dissapear and Slice



Shang Chung
Body Possesion



GAME REVIEW

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πρέπει να έχετε 1 Mbyte μνήμης τουλάχιστον, να βάλετε τα credits στο 30 και τη δυσκολία στο Very Easy!

έχετε κανένα πρόβλημα, ενώ με 1 drive μόνο θα σας ενοχλήσουν οι αλλαγές μέχρι να αρχίσει ο αγώνας.

JADE

Κατάφερα να φτάσω σε έναν αγώνα στο "ερωτηματικό" και αυτή που εμφανίστηκε δεν ήταν άλλη από την γυναίκα ninja Jade. Αυτό που πρέπει να θυμάστε για την κοπελιά είναι ότι έχει τη βεντάλια της Kitana, είναι πιο γρήγορη και δε θα την πετύχετε ποτέ με φωτιές και τα τοιαύτα. Οπως μπορείτε να δείτε επίσης τα backgrounds δεν είναι άλλα από το άντρο του GORO στο MK 1.



Ακόμα, τα περισσότερα fatalities σας ζητούν να βάλετε κάποια άλλη δισκέτα ή τουλάχιστον φορτώνουν από το drive, καθυστερώντας κάπως τη δράση. Τα backgrounds δε διαθέτουν animation και έχουν τα κλασικά 32 χρώματα αλλά ευτυχώς η ανάλυση είναι ασυνήθιστη φτάνοντας τα 336*224 pixels (ενώ το συνηθισμένο είναι 320*200) και είναι μεγαλύτερη των περισσότερων παιχνιδιών σε υπολογιστές αλλά και κονσόλες. Αν έχετε 2 drives παίζετε άνετα χωρίς πολλές αλλαγές δισκετών, αν έχετε 3 δεν

BABALITY & FRIENDSHIP

Οι κατασκευαστές ομολόγησαν ότι και τα δύο αυτά περίεργα συστατικά του παιχνιδιού τα έβαλαν επίτηδες σαν μια αντίδραση στη λογοκρισία που δέχτηκε το δημιούργημά τους παγκοσμίως. Babality όπως βλέπετε κατάφερα να κάνω αλλά Friendship όχι. Πιστεύω πάντως ότι πρέπει να υπάρχουν αφού το παιχνίδι μοιάζει να περιέχει τα πάντα και χρειάζεται πολυήμερο ψάξιμο.

ΓΕΝΙΚΑ

Θρίαμβος! Μπορεί η μεταφορά να μην είναι η πιο πιστή που έγινε ποτέ από τα ηλεκτρονικά, αφού κάτι τέτοιο θα ήταν σχεδόν αδύνατο λόγω περιορισμών μνήμης, αλλά είναι ένα φανταστικό παιχνίδι. Διατηρήθηκε το διπλό, το gameplay και τα περισσότερα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι διάσημο. Ναι, όλα τα αίματα..!

TOASTY



Η ηλίθια αυτή εικόνα δεν είναι τίποτε άλλο από την ψηφιοποιημένη μορφή του Dan Forden, του συνθέτη της μουσικής του παιχνιδιού. Οι προγραμματιστές το πρόσθεσαν στο παιχνίδι μόνο για την πλάκα τους και κόντεψε να γίνει cult!







ΑΝΤΟΧΗ 96%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλύτερο beat'em up σε οποιονδήποτε υπολογιστή μέχρι στιγμής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	95
ΓΕΝΙΚΑ	94

GAME REVIEW

MARVINS MARVELLOUS ADVENTURE

HOUSE	21 CENTURY
FORMAT	AMIGA 1200, CD32
TEST	AMIGA 1200

Του **Derek dela Fuente**

Από την πρώτη κιόλας ανάγνωση που θα κάνετε στο manual θα καταλάβετε ότι το παιχνίδι αυτό είναι πολύ ενδιαφέρον, τουλάχιστον! Ο σκοπός της εταιρείας ήταν να δημιουργήσει κάτι νέο στο χώρο των platform παιχνιδιών. Ετσι πρόσθεσαν στον "ήρωα" χαρακτηριστικά και δυνατότητες που δεν συναντάει κανείς στα παιχνίδια του είδους. Επίσης οι δημιουργοί φρόντισαν πολύ το σχεδιασμό των εχθρών του Marv κάνοντας έτσι την προσπάθειά του ιδιαίτερα δύσκολη.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μην κάνετε τίποτα το ιδιαίτερο. Είναι από τα παιχνίδια που δε χρειάζονται προετοιμασίες.

Θα πρέπει να επισημάνω την ποικιλία που παρουσιάζουν τα διάφορα επίπεδα, αφού άλλα είναι "μικρά" έως υπερβολικά "μικρά" και άλλα πολύ "μεγάλα". Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, που θα του εξασφαλίσει και την επιτυχία, είναι η απλοϊκότητα στο χειρισμό που σπάνια συναντάμε σε τέτοια παιχνίδια. Πολύ νωρίς θα συνειδητοποιήσετε ότι τα sprites παρουσιάζονται μικρότερα από όσο συνήθως. Αυτό έγινε γιατί οι σχεδιαστές θέλησαν να κερδίσουν χώρο για να τοποθετήσουν όσο το δυνατόν περισσότερα εμπόδια στον Marv ανεβάζοντας το δείκτη ενδιαφέροντος και δράσης στα ύψη!!

Φυσικά, για όσους δυσκολεύονται πολύ σε κάποιες πίστες, τη λύση δίνουν (όπως πάντα άλλωστε) τα passwords... Αποστολή του Marv είναι να απελευθερώσει έναν κορυφαίο επιστήμονα που έχει πέσει θύμα ενός μασκοφόρου μαχητή. Το αστείο της όλης υπόθεσης είναι ότι ο μαχητής αυτός "γεννήθηκε" μέσα σε ένα μηχάνημα που ο ίδιος ο επιστήμονας δημιούργησε! Τα επίπεδα του παιχνιδιού εξασφαλίζουν τόσο την εξάσκηση του μυαλού, μέσω των διαφόρων παζλ που ο "ήρωας" καλείται να λύσει, όσο και αρκετή δράση. Τα γραφικά είναι αρκετά όμορφα και θα τα απολαύσετε σε πλανήτες όπως ο ROPEWORLD. Σε αυτόν τον πλανήτη ο Marv προσπαθεί να κυνηγήσει κάποιους εχθρούς του που προσπαθούν να δραπετεύσουν με ένα "Ζέπελιν". Θα κρεμαστεί λοιπόν στο "αερόπλοιο" για να τους ακολουθήσει! Μόνο που τα βάσανά του δεν τελειώνουν εκεί αφού γύρω του θα πετάνε διάφορα εξωγήινα... πράγματα. Θα πρέπει φυσικά να τα αποφύγει με διάφορα κόλπα και μανούβρες και μετά να καταστρέψει τους εχθρούς του στο "Ζέπελιν" που θα εκραγεί στο τέλος της μάχης. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το SreetWorld όπου ο Marv πρέπει να προσέχει τους γεμάτους δυσάρεστες εκπλήξεις δρόμους με πρώτο του μέλημα να αποφεύγει τα αυτοκίνητα που τρέχουν κατά πάνω του. Η βασική επιδίωξη των ανθρώπων της 21 Century ήταν να δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας που να μπορεί να ελιχθεί άνετα και ταυτόχρονα να διαθέτει και μια πληθώρα "σπέσιαλ" ικανοτήτων. Επίσης φρόντισαν ώστε ο βαθμός δυσκολίας να αυξάνεται σταδιακά για να μη δυσκολευτούν από την αρχή οι παίκτες.

Το παιχνίδι απαιτεί στρατηγική σκέψη, γρήγορες αντιδράσεις και πάνω από όλα σωστή χρήση των πολλών αντικειμένων που θα συλλέγει ο Marv στην εξέλιξη του παιχνιδιού.





ΓΕΝΙΚΑ

Τα τεχνικά μέρη του παιχνιδιού, scrolling, ήχος, μουσική, γραφικά και χρώματα βρίσκονται σε επίπεδο που μόλις ξεπερνάει το μέτριο, παρ'όλη την ομολογουμένως κοπιαστική προσπάθεια που κατέβαλαν οι δημιουργοί του για να παρουσιάσουν κάτι καινούργιο. Τελικά όμως το παιχνίδι δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει ούτε καν να ξεφύγει του κλασικού. Φαίνεται ότι κάτι τέτοιο είναι ακατόρθωτο για τα platform games αφού είναι είδος μάλλον ξεπερασμένο. Οσοι πάντως το παίξουν θα περάσουν μερικές ευχάριστες ώρες, αν μάλιστα είναι από τους λάτρεις του είδους τότε θα κολλήσουν για αρκετές μέρες....

ΑΝΤΟΧΗ
65%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η προσπάθεια καλή, το αποτέλεσμα μέτριο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	65
ΓΕΝΙΚΑ	68

GAME REVIEW



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Τι περίεργη κατάσταση είναι και ετούτη; Εδω και ένα μήνα κυριολεκτικά δεν είχα ούτε ένα παιχνίδι να ασχοληθώ. Και να που πλακώσανε όλα μαζί. Τι να πρωτοπεί κανείς. Menzoberranzan, Detroit, Armada για να μη μιλήσω για τα CD-ROM.

Από το Noctropolis, το US Navy Fighters και το Dragon Lore μέχρι το Wing Commander III! Περισσότερα όμως για αυτά τα παιχνίδια στο επόμενο USER. Εχω που λέτε τέτοιους φοβερούς τίτλους στα χέρια μου και τι πάνε και μου φορτώνουν; Το Colonization (αθεόφοβε Σάμιε)! Από τη στιγμή που ξέρουν ότι δε γουστάρω καθόλου τα παιχνίδια του στυλ Civilization θα ήθελα να ήξερα γιατί μου τα φορτώνουν; Τι αμαρτίες πληρώνω τέλος πάντων; Καλά, καλά σταματάω. Ξέρω ότι σε πολλούς άρεσε το Civilization αλλά εμένα προσωπικά με άφησε εντελώς απαθή. Και γνωρίζοντας όλα αυτά ο κύριος Σάμιος μου ανέθεσε τη συγγραφή του review του διαδόχου ενός από τα πιο, κατά τη γνώμη μου, υπερεκτιμημένα παιχνίδια το οποίο τυγχάνει να μη μου αρέσει καθόλου. Αχ τι τραβάω και δεν το μαρτυράω! Αρκετά όμως γκρίνιαξα, ώρα να ξεκινήσω το review γιατί ο Κροντηράς (ανίερη συμμαχία μεταξύ αρχισυντάκτη και διευθυντή σύνταξης) άρχισε να με ρωτάει αν θέλω πραγματικά να πληρωθώ ...

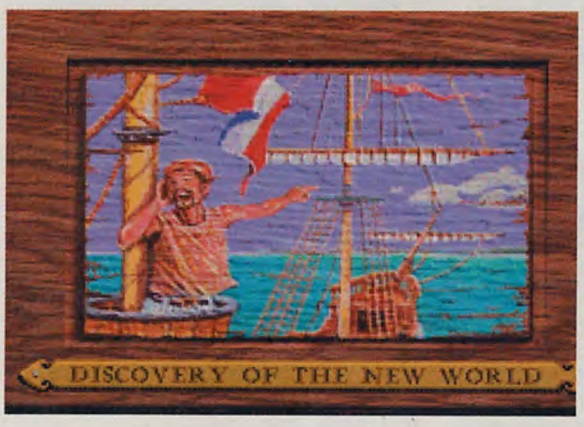
ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ότι και να κάνετε μάλλον δεν αρκεί ...

Ξεκινώντας λοιπόν θα δούμε με τι ασχολείται η νέα παραγωγή της Microprose και του "αχώνευτου" Sid Meier. Μα τα λέει όλα ο τίτλος. Colonization σημαίνει αποικισμός και αυτό ακριβώς καλείστε να κάνετε σε αυτό το παιχνίδι. Η αμερικάνικη ήπειρος έχει λίγα χρόνια που έχει ανακαλυφθεί και οι τέσσερις μεγάλες υπερδυνάμεις της Ευρώπης ξεκινούν έναν αγώνα ταχύτητος για το ποιά θα αποικίσει το μεγαλύτερο τμήμα της νέας "Γής της Επαγγελίας". Ξεκινώντας λοιπόν επιλέγετε μια εκ των τεσσάρων διαθέσιμων εθνικοτήτων: Αγγλος, Ολλανδός, Γάλλος ή Ισπανός. Δεν ξέρω εσείς τι λέτε αλλά η υπόθεση "βρωμάει" Pirates. Για να δούμε. Η κάθε εθνικότητα φυσικά έχει τα δικά της χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Οι Αγγλοι για παράδειγμα έχουν το καλύτερο imigration, δηλαδή τον καλύτερο βαθμό μετανάστευσης από την πατρίδα τους στις αποικίες. Οι Ολλανδοί ειδικεύονται στο εμπόριο με αποτέλεσμα οι τιμές των προϊόντων τους να πέφτουν πιο αργά από τους υπόλοιπους αλλά και να ανεβαίνουν πιο γρήγορα. Οι Γάλλοι υπερέχουν στη συνεργασία με τους ντόπιους ινδιάνους ενώ οι Ισπανοί είναι ανώτεροι στην επίθεση και την κατάκτηση. Οπως καταλαβαίνετε θα πρέπει να σκεφτείτε τι σας ταιριάζει περισσότερο και να επιλέξετε την αντίστοιχη εθνικότητα. Δεν ξέρω εσείς τι λέτε αλλά εμένα, σεναριακά, μου θυμίζει όλο και περισσότερο το αλησμόνητο Pirates. Πάντως μην τολμήσετε να επιλέξετε τους Γάλλους διότι, εκτός του ότι είναι οι αρχι-φλώροι της Ευρώπης, αποφάσισαν να καταργήσουν την ελληνική γλώσσα και να μην περιλαμβάνεται πλέον στις επίσημες γλώσσες της Ευρώπης. Αλήθεια "φίλοι" μου Γάλλοι, ξέρετε τι είσασταν όταν ο αρχαιοελληνικός πολιτισμός άκμαζε; Ζούσατε σε σπηλιές ντυμένοι με προβιές και μαζεύατε βατόμουρα. Για να μη θυμηθώ καλύτερα πως παραδώσατε τη χώρα σας στα χέρια των Γερμανών στον Β' Π.Π. Προς τι αυτό το ξέσπασμα; Δηλαδή ανακάλυψαν το κρουασάν και νομίζουν ότι μπορούν να κάνουν ότι θέλουν; Μου φαίνεται ότι είχαν δίκιο οι σύμμαχοι που τους φώναζαν "βατραχοφάγους". Πάμε όμως παρακάτω πριν αρχίσω τις χοντράδες. Προχωράμε στα γραφικά του













Colonization. Θα μπορούσα να πω ότι τα γραφικά του παιχνιδιού με ικανοποίησαν πριν δυο χρόνια αλλά όχι στο τέλος του 1994. Τώρα πια όχι απλά δε με ικανοποίησαν αλλά μπορώ να πω ότι με απογοήτευσαν. Και αυτό το λέω γιατί ακόμα και το Pirates Gold είχε αρκετά καλύτερα γραφικά. Υπάρχουν φυσικά κάποια εντυπωσιακά σημεία αλλά αυτά είναι ελάχιστα και ανούσια, όχι εκεί που πραγματικά χρειάζονται. Τρίχες, τίποτα το αξιοσημείωτο και δύναμαι να σας βεβαιώσω ότι τα γραφικά του Colonization περνούν εντελώς απαρατήρητα. Μοναδική εξαίρεση αποτελεί το κοινοβούλιο που δημιουργείτε χωρίς όμως αυτό να καταφέρει να διασώσει την κατάσταση. Και ο ήχος όμως δεν είναι καθόλου καλός. Στην πραγματικότητα είναι ίσως χειρότερος από τα γραφικά. Δεν υπάρχει τίποτα έξτρα που να κινεί την περιέργεια ή να αποσπά την προσοχή. Απλά υπάρχει έτσι για να υπάρχει. Τώρα θα μου πείτε ότι ένα παιχνίδι στρατηγικής δε χρειάζεται να έχει καλά γραφικά και ήχο.

Για σκεφτείτε όμως το Syn-dicate ή το UFO ... Για να καταλάβετε το μέγεθος της τεχνικής φτώχειας αρκεί να δείτε την υποτυπώδη "εισαγωγή" και αν δεν απογοητευτείτε εγώ ... θα φάω το καπέλο μου! Ει Κροντήρας, φάε το καπέλο μου. Κύριοι της Micro-prose με συγχωρείτε αυτό που θα πω αλλά πρέπει να καταλάβετε ότι βρισκόμαστε ήδη στα μέσα της δεκαετίας του 90. Δεν είναι σωστά πράγματα αυτά. Πάμε να δούμε όμως αν το gameplay, σημαντικότατο αναμφίβολα, καταφέρνει να βελτιώσει την κατάσταση.

Δυστυχώς όχι ιδιαιτέρως. Δε λέω, η κατάσταση είναι σαφώς καλύτερη από αυτή του Civilization αλλά δεν ξέρω, πιστεύω ότι ο αξιότιμος κύριος Meier θα έπρεπε να το ρίξει στο water-τάβλι και να σταματήσει να με παιδεύει. Εντάξει, μπορεί στην εποχή του το Civilization να έσκιζε από πρωτοτυπία αλλά μου φαίνεται ότι η συνταγή πάλιωσε. Τα ξαναζεσταμένα φαγητά δε μου αρέσουν καθόλου.

Το Master of Magic είναι σίγουρα καλύτερο. Το Colonization δεν κατάφερε να ξεπεράσει καθόλου τα προβλήματα των προκατόχων του. Ο χάρτης είναι και πάλι σκοτεινός και με κάθε μια από τις, ελάχιστες σε κάθε γύρο, κινήσεις σας αποκαλύπτεται ένα εκνευριστικά μικρό μέρος του. Η playing area είναι πραγματικά τεράστια και όταν έχετε φτιάξει πόλεις στις τέσσερις γωνιές της Αμερικής είμαι σίγουρος ότι θα πελαγώσετε. ΤΟ χάος! Δεν ξέρω για εσάς πάντως εμένα με κούρασε και με εκνεύρισε πολύ γρήγορα. Κρίμα γιατί το θέμα προσφερόταν για κάτι καλύτερο.

ΓΕΝΙΚΑ

Μια πολύ μέτρια παραγωγή η οποία δεν ικανοποιεί, εμένα τουλάχιστον, σε κανένα τομέα και σίγουρα δε δικαιολογεί το θόρυβο που προηγήθηκε της κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Απηρχαιωμένα, για τα δεδομένα της εποχής, γραφικά και ήχος και πολύ κουραστικό και αργό gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι αμφιβόλου αξίας και ποιότητας. Σίγουρα θα άρεσε πριν από δυο χρόνια αλλά τώρα πια είναι αργά. Μην ασχοληθείτε μαζί του εαν έχετε το Master of Magic.

ΑΝΤΟΧΗ

60%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ κακό για το τίποτα;

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	78
ΓΕΝΙΚΑ	70

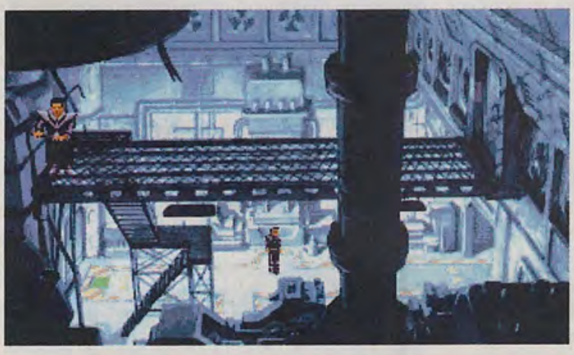
BENEATH A STEEL SKY

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 500 1Mbyte

Του **Ν. "Big Brother" Κροντηρά**

Ενα υπερεκτιμημένο κατά την άποψή μου adventure σε όποιο μηχάνημα και αν εμφανίστηκε. Στην A500 έχει καταπληκτικά γραφικά αλλά το να παίζεις από δισκέτες είναι κάτι παραπάνω από κουραστικό. Σκεφτείτε τα 30+ δευτερόλεπτα φορτώματος που χρειάζεται κάθε οθόνη παιχνιδιού και θα με καταλάβετε. Σαν παιχνίδι, αν εξαιρέσουμε το αργό φόρτωμα, είναι πολύ μικρό για σύγχρονο adventure και δεν μπορεί να σταθεί δίπλα σε άλλα (όπως το King's Quest 6 για παράδειγμα). Πάνω από μια ντουζίνα δισκέτες θα σας παιδέψουν αρκετά σε αλλαγές ενώ ακόμα και αν διαθέτετε σκληρό δίσκο τα πράγματα θα βελτιωθούν σημαντικά αν αντέξετε τις 2 ώρες install! Οι χαρακτήρες είναι πολύ ψεύτικοι και η Cyberpunk ατμόσφαιρα για την οποία κυρίως ξεχωρίζει στην αρχή καταστρέφεται αμέσως αφού της λείπει το κύριο στοιχείο, η χαοτική/αδιάφορη ανθρωπομάζα. Σε όλη την πορεία του παιχνιδιού δεν έρχεστε σε επαφή με πάνω από 10 ουσιαστικούς χαρακτήρες και ελάχιστους άλλους γύρω τους!







Εχοντας σαν κατασκευάστρια την Revolution Software που μας έδωσε το Lure of the Temptress, το Beneath a Steel Sky είναι προικισμένο με μερικές τεχνικές που παλιότερα μπορεί να ενθουσίαζαν. Η σπουδαιότερη είναι η δυνατότητα που σας δίνει να ρίχνετε κλεφτές ματιές σε δωμάτια από παράθυρα. Οπως και να το κάνουμε είναι μια ρεαλιστική προσέγγιση. Και τα puzzles δε με απογοήτευσαν. Είναι αρκετά λογικά ώστε να μην κολλήσεις για πολύ σε κανένα -ή σχεδόν σε κανένα αφού στο μπαρ με το μουσικό συγκρότημα καταντάει ηλίθιο- έστω κι αν δεν είσαι φανατικός των adventures.

Ο χειρισμός έχει την τελειότητα να είναι mouse driven και τα μόνα εικονίδια που θα χρειαστείτε είναι αυτά των αντικειμένων από το inventory σας. Κατά τα άλλα με το ένα πλήκτρο του mouse εξετάζετε τα αντικείμενα και με το άλλο τα χρησιμοποιείτε. Ενα θαυμάσιο σημείο του παιχνιδιού ήταν ο virtual reality τρόπος με τον οποίο ο ήρωας μπαίνει στο Cyberspace, αλλά ούτε αυτό δεν ήταν αρκετό για να δημιουργήσει ατμόσφαιρα. Ομως το βάθος του ουρανού είναι... ανούσιο. Το παιχνίδι υπερέχει τεχνικά αλλά σαν gameplay είναι λίγο, αργό και ορισμένα puzzles σε γυρίζουν στη δεκαετία του '80. Και γιατί τα λέω όλα αυτά ενώ η βαθμολογία όπως βλέπετε είναι σχετικά καλή; Μα γιατί το περίμενα καλύτερο μετά από την τόση διαφήμιση της Virgin!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

ΜΗ δείτε "1984", ούτε "Θαυμαστό καινούργιο κόσμο" του Οργουελ. ΜΗ δείτε "Brazil" του Terry Giliam" ή "Blade Runner" του Scot.

ΓΕΝΙΚΑ

Είχα παίξει το παιχνίδι στον 386 μου πριν από μερικούς μήνες και ομολογώ ότι ήταν ένα από τα παιχνίδια που σκυλοβαρέθηκα. Ο,τι περιείχε το είχα ξαναδεί σε παλιότερα adventures και δεν είχε αυτά που υποσχόταν. Η Amiga δεν βελτίωσε την κατάσταση αλλά συγχωρείται σαν φτηνότερο μηχάνημα με λιγότερα ανάλογα παιχνίδια. Εξάλλου πάντα μου άρεσαν τα games με καλά γραφικά!

ΑΝΤΟΧΗ 77%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το παιχνίδι απομυθοποιεί τη διαφημιστική του καμπάνια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	83

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

NCC

386 DX/40 MHZ
4MB RAM -420 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
Q MONITOR S VGA COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
239. 000!!!

486 DX/40 MHZ
420 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B-C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' '0.8 L.R.-N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
264 000!!!

486 DX2/66 MHZ
420 MB HD
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
289. 000!!!

486 DX 2/80 MHZ
420 MB HD
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
307. 000!!!

CD ROM
CD ROM SONY DOUBLE 38.000
CD ROM MITSUMI DOUBLE 41.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE 46.000
CD ROM PANASONIC GREATIVE 563B+
RHOTOSTYLER 2+CROLLIER 61.000
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
CD ROM MITSUMI SINGLE 26.000

MUSIC CARD
SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL 21000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL 32000
SOUNDBLASTER 16 39500
PRO SONIC 16 32000
MEDIA VISION PRO 16 BIT 29000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN 12300
SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN 22900
SAUND BLASTER συμβ. με WIN 5900

HARD DISKS
HD 270MB WEST DIGITAL 45000
HD 340MB WEST DIGITAL 49000
HD 420MB WEST DIGITAL 54000
HD 540MB WEST DIGITAL 69000
HD 730GB WEST DIGITAL 87000
HD 1 GB WEST DIGITAL 144000

PRINTERS
CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλα .... Call
STAR LC - 100 .... 49.000
SWIFT 200 COLOR 90.000
CITIZEN PROJET II 90.000
CANON BJ 200 .... 79.000

CO PROSESSOR
287 .... CALL
387-SX25 .... CALL
387-DX40 9900
487-SX25 17000

AMIGA
CD 32 68900
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

A-1200 .... CALL
A-2000 .... CALL
A-4000 .... CALL
MONITOR PHILIPS 8833 ST 71000
FD 31/2 19000
EXP.MEMORY 512KB 11000

UPGRADE
MOTHERBOARD 486 DX/40 59000
MOTHERBOARD 486 DX2/50 71000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 83000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 IBM 73000

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ
CIRRUS LOGIC 5424 1M 21000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M 24000
MULTI I0 LOCAL BUS 5500
SIMMS 1MB .... CALL
STEALTH 64 VLB 63000

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)
SEGA MASTER SYSTEM 19000
SEGA GAME GEAR +4 GAME+2 GAME ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ 39900
TV TUNER (G.G.) 29000
SEGA MEGA DRIVE II +LION KING +SONIC II 56000



MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

REBEL-ASSAULT	11.000	PRIVATEER	18.000	COMANCHE	14.000	MAD DOG I	9.000
NOVASTORM	15.500	DESERT STRIKE	13.000	TORNADO	7.900	MAD DOG II	11.000
INFERNO	15.500	ACES OF THE DEEP	15.500	TACTICAL MANAGER	12.000	CONSIRACY	7.000
DRAGON-LORE	17.000	OUTPOST	18.000	BATTLE ISLE 2	16.000	CYBERRAGE	8.500
CYCLEMANIA	15.000	STAR CRUSADERS	17.000	CASTLES II	16.000	LAWNMOWER MAN	8.000
US NAVY FIGHTER 1	6.000	MICROCOSM	9.900	CENTRAL INTELLIGENCE	12.000	KING QUEST VI	6.900
WRATH OF THE GODS	18.000	DOOM II	16.000	IRON HELIX	8.000	KING QUEST VII	17.000
COLONIZATION 1	5.500	UNDER A KILLING MOON	19.900	CRITICAL PATH	11.000	MELLENIUM	23.000
ZEPELIN	16.500	LOST IN TIME	9.900	MEGARAGE	6.300	STARSHIP	11.500
WILD BLUE YONDER	17.000	ALION RA	9.900	AEGIS	11.000	WING COMANDER 3	22.000
QUARANTINE	14.000	BLUE FORCE	9.900	INDIANA S.ONES	4 9.900	LEGENDOF KYRANDIA	16.000
RISE OF THE ROBOTS	16.000	PROTOSTAR	9.900	DAZZLE ODOS	11.600	REALMS OF ARKANIA	15.500

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-500	50000	DRIVE AMIGA-ATARI	13000	ATARI LYNX	24000
A-600	55000	MNHMH AMIGA 512K	6000	ATARI SC 124 COLOR	45000
A-2000	75000	ATARI 520 STFM	35000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
6128 GREEN	15000	ATARI 520 STE	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500
6128 COLOR	25000	ATARI 1040 STFM	45000		
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	25000	ATARI 1040 STE	50000		
286-386	CALL	ATARI SM 125	25000	* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ	

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816

GAME REVIEW

ECSTATICA

HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **ShadowCaster**



Επιτέλους! Η Psygnosis κάνει αισθητή την παρουσία της και δικαιολογεί την ύπαρξή της στο χώρο των PC. Η εταιρεία που τόσο πολύ αγαπήσαμε στην AMIGA επιτέλους μας χαρίζει κάτι πραγματικά αξιόλογο και στο PC. Αναφέρομαι φυσικά στο ολοκαίνουργιο Ecstatica (τζάμι ο τίτλος, μη μου πείτε;) για το οποίο πολύ λίγα πράγματα είχα ακούσει και ως συνέπεια ήμουν αρκετά επιφυλακτικός στην αρχή. Είχα δει κάποιες φωτογραφίες και για να πω την αλήθεια δεν ενθουσιάστηκα.

Ευτυχώς όμως το Ecstatica εξελίχθηκε σε πολύ καλύτερο παιχνίδι απ' ότι περίμενα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Η όλη ιστορία εκτυλίσσεται σε ένα μικρό χωριουδάκι στα σκοτεινά χρόνια της μεσαιωνικής Ευρώπης. Αυτό το μικρό χωριό όμως έχει μεγάλους μπελάδες. Η φιλόδοξη βοηθός του τοπικού μάγου ανακαλύπτει τυχαία ένα απαγορευμένο βιβλίο με ξόρκια και αποφασίζει να επιδοθεί σε δαιμονικές επικλήσεις. Μέεεγα (για να μην πω Αντένvα) λάθος! Ενας φοβερός δαίμονας ανταποκρίθηκε στο κάλεσμα και αποφάσισε να δικαιολογήσει τη φήμη του. Κάλεσε λοιπόν ολόκληρη την "παρέα" του που αποτελείται από δράκους, λυκανθρώπους, μινώταυρους και όλα τα συναφή και έκανε ένα μικρό "πάρτυ" σε βάρος του χωριού. Σκότωσε ή τραυμάτισε τους κατοίκους αφήνοντας πολύ λίγους μόνο και μόνο για να έχει κάτι να παίζει. Ασχημα τα πράγματα. Αλλά δεν ήταν δυνατό να συνεχιστεί για πολύ αυτή η κατάσταση. Και φυσικά ποιος θα αναλάβει την ξεκαθάριση αυτής της περίεργης κατάστασης; Ποιος άλλος από εμάς τους φτωχούς gameplayers. Τελικά ή πολύ άτυχοι είμαστε ή όλα εμείς πρέπει να τα κάνουμε στον μάταιο τούτο κόσμο. Τέλος πάντων. Η ατυχία σας λοιπόν οργιάζει αφού σας τελειώνει το νερό ακριβώς έξω από το συγκεκριμένο χωριό και φυσικά χωρίς νερό δε μπορείτε να συνεχίσετε το ταξίδι σας. Αυτό που δεν ξέρετε όμως είναι ότι μόλις περάσετε το ξύλινο γεφυράκι που οδηγεί στο καταραμένο χωριό αυτό θα καταρρεύσει αποκλείοντας έτσι τη μοναδική σας έξοδο. Ομορφα τα πράγματα ε;



Αμ δε! Μόλις περιπλανηθείτε λίγο μέσα στο χωριό σάς "την πέφτει" ένας λυκάνθρωπος ο οποίος σας σαπίζει στο ξύλο χωρίς να παθαίνει τίποτα από τα δικά σας κτυπήματα. Και συν τοις άλλοις είσαστε και εντελώς άοπλοι. Είδατε για να βιάζεστε; Καλά να πάθετε! Επειδή όμως σας λυπάμαι θα σας πω ποιο είναι το μεγάλο μυστικό του παιχνιδιού. Ο λυκάνθρωπος είναι το μοναδικό τέρας από αυτά που συναντάτε που δε σκοτώνεται με ότι όπλο και να τον κτυπήσετε. Αυτό όμως που μπορείτε να κάνετε είναι να του ρίξετε αρκετό ξύλο ώστε να απομακρυν-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Ρίξτε μια ματιά στο Alone in the dark για να καταλάβετε περίπου τι θα αντιμετωπίσετε.

θεί λίγο και κατόπιν να το βάλετε στα πόδια. Αυτό πρέπει να κάνετε όποτε κάνει την εμφάνισή του το αντιπαθές αυτό τέρας. Στην αρχή είμαι σίγουρος ότι θα εκνευριστείτε πολύ με αυτή την κατάσταση αλλά έχοντας τελειώσει το παιχνίδι, σας διαβεβαιώ ότι προσθέτει πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Υπάρχουν και άλλα στοιχεία όμως, τα οποία είναι μεν αρνητικά αλλά βοηθούν πολύ την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν το inventory. Είναι τόσο περιορισμένο που περιορίζεται στα αντικείμενα που μπορείτε να κουβαλήσετε στα δυο σας χέρια! Κάτι τέτοιο είναι μεν απαράδεκτο από πλευράς playability αλλά σίγουρα είναι πολύ ρεαλιστικό και αν "μάθετε" το παιχνίδι δε θα σας δυσκολεύσει και πολύ.

Είναι αλήθεια ότι μόνο στο πρώτο εξερευνητικό στάδιο του παιχνιδιού θα σας φανεί απαραίτητο να κουβαλάτε περισσότερα από δυο αντικείμενα ταυτόχρονα. Υπάρχουν όμως και πολλές και διαφορετικές εκπλήξεις διάσπαρτες στο χωριό. Υπάρχουν κάποια μικρά τερατάκια, σαν goblins αλλά μικρότερα, τα οποία είτε σας βάζουν τρικλοποδιά με το ρόπαλό τους, είτε εφορμούν και σας κτυπούν κρεμασμένα από σχοινί, είτε πέφτουν επάνω σας και σας τραβούν στο λημέρι τους. Το καλό με αυτές τις εκπλήξεις είναι ότι ποτέ δε χάνετε, μπορείτε πάντα να ξεφύγετε από μια τέτοια κατάσταση! Κάτι τέτοιο σπάει τη μονοτονία και σίγουρα δημιουργεί μια ιδιότυπη αλλά έξοχη ατμόσφαιρα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι πουθενά δεν υπάρχει δείκτης ενέργειας, δηλαδή δεν είναι δυνατό να ξέρετε πόση ενέργεια σας μένει πριν χάσετε! Κάτι τέτοιο είναι σίγουρα αρνητικό αλλά από την άλλη πλευρά προσδίδει στο Ecstatica μια ιδιαίτερη νότα αγωνίας μια και όσο περνάει η ώρα, η ενέργειά σας ξαναγεμίζει χωρίς όμως ποτέ να ξέρετε σε ποιο βαθμό!







Οι γρίφοι του παιχνιδιού κυμαίνονται σε γενικές γραμμές σε ικανοποιητικά επίπεδα από τη στιγμή που είναι αρκετά δύσκολοι και σχετικά πολύπλοκοι αλλά σίγουρα λύνονται και είναι πολύ σωστά και όμορφα δομημένοι. Ας δούμε όμως και την τεχνική πλευρά του Ecstatica.

Τα γραφικά θυμίζουν πολύ έντονα αυτά των δυο Alone in the dark αλλά ταυτόχρονα έχουν και μεγάλες διαφορές. Τα sprites είναι πιο στρογγυλεμένα και έχουν μια κάπως παιδική εμφάνιση αλλά η "θεματολογία" τους μόνο παιδική δεν είναι. Η κίνησή τους είναι αρκετά καλή αλλά δε διαφέρει από αυτή των Alone in the dark. Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι φανταστικά. Πολλά και σωστά χρώματα, υψηλότατο επίπεδο λεπτομέρειας, ενώ και εδώ, όπως και στα Alone in the dark, χρησιμοποιούνται πολλές διαφορετικές "κάμερες" και λήψεις. Τίποτα περισσότερο, πιστεύω ότι οι εικόνες μιλούν μόνες τους.

ΓΕΝΙΚΑ

Η Psygnosis βγάζει τους ονειροπόλους της εποχής της AMIGA ασπροπρόσωπους. Ενα φανταστικό παιχνίδι το οποίο είναι αρκετά δύσκολο και υπερβολικά μικρό για CD-ROM αλλά τόσο όμορφα δομημένο που εμένα προσωπικά με ικανοποίησε. Τα γραφικά και ο ήχος είναι έξοχα, το σενάριο κρατάει τον παίκτη, αλλά σα σύνολο το Ecstatica θυμίζει υπερβολικά τα δυο Alone in the dark.

ΑΝΤΟΧΗ

85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ όμορφο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	89

Spell Shop

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Φίλοι adventurάδες είθε ο Tempus να σας έχει καλά και να σας χαρίσει μια πολύ καλή χρονιά, τόσο στο gaming όσο και ... όπου αλλού θέλετε τέλος πάντων, συζήτηση θα ανοίξουμε τώρα; Είναι αλήθεια ότι στη Faerun, τα Forgotten Realms εννοώ, ο χρόνος έχει αλλάξει εδώ και τέσσερις μήνες αλλά δε νομίζω ότι αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία. Πάντως με βρεί γιατί απ' ότι έμαθα τα έχει κάνει πλακάκια με τον μεγάλο μάγο Elminster και το μόνο που χρειάζεται είναι ένα καλό wish spell. Και ξέρετε τι είναι να πρέπει να γράψεις SpellShop χρονιάρες μέρες; Εντάξει, αγγαρεία δεν είναι αλλά ούτε σε rock club δεν προλαβαίνουμε να πάμε! Κάποιος όμως πρέπει να κάνει και αυτή τη δουλειά ... Αμάν, ο Ελ Κροντήρ κραδαίνει ένα broadsword πάνω από το κεφάλι μου οπότε πιστεύω ότι ήρθε η ώρα να αφήσω την πολυλογία και να μπω στο ψητό. Αυτό το μήνα έχουμε κατ' αρχήν μια ρετρό παρένθεση με τη λύση ενός από τα καλύτερα adventures που έχω παίξει ποτέ, του πολύ χιουμοριστικού, τρελού και γενικά διασκεδαστικού Day of the Tentacle της Lucas Arts (άντε να δούμε και αυτό το περιβόητο The Dig επιτέλους!). Πολλοί ήταν αυτοί που έστειλαν γράμματα



πάλι κατάφερε να με βρεί ο Κροντηράς παρόλο που πήγα στη Menzoberranzan, μετά πέρασα μια βόλτα από τη Noctropolis και κατέληξα στο Orsini system να πολεμώ Kilrathi. Πού πρέπει να πάω δηλαδή για να μη μπορέσει να με ανακαλύψει ο ποταπός αρχισυντάκτης; Αν και μου φαίνεται ότι όπου και να εξαφανιστώ πάλι θα

ζητώντας απελπισμένα τη συγκεκριμένη λύση οπότε σκέφτηκα να σας την προσφέρω σαν δώρο για τη νέα χρονιά (και για να βρω χρόνο να γράψω τη λύση του Under a Killing Moon). Ούπς, μου φαίνεται ότι πρόδωσα ένα από τα «μυστικά της δουλειάς». Τέλος πάντων. Το πρώτο SpellShop του νέου χρόνου ξεκινάει ευθύς αμέσως με ...

DAY OF THE TENTACLE

Κάνετε open το ρολόϊ του "παππού" και από το μυστικό πέρασμα πηγαίνετε κάτω.

Πηγαίνετε δεξιά και από το ταμπλό που υπάρχει μπροστά σας, κάνετε pick up τα σχέδια για την super battery. (Στο σημείο αυτό χρησιμοποιείτε το manual του παιχνιδιού για να δώσετε τους ανάλογους κωδικούς). Πηγαίνετε στον πάνω όροφο.

Μπαίνετε στην πόρτα που γράφει office (ενώ βέβαια παίζετε με τον Bernard), και παίρνετε το βιβλιάριο των καταθέσεων στην Ελβετία, και από το συρτάρι το μπουκαλάκι με το blanco. Στη συνέχεια πάτε από τα σκαλιά στον πάνω όροφο. Μπαίνετε στο πρώτο κατά σειρά δωμάτιο. Κάντε use την τηλεόραση ώστε να δείτε τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να αγοράσετε το πολυπόθητο διαμάντι. Επίσης παίρνετε τα κλειδιά που υπάρχουν πίσω από την πόρτα αφού προηγουμένως την κλείσετε.Βγαίνετε από το δωμάτιο και πάτε στο δεύτερο κατά σειρά. Παίρνετε το δοχείο με το αόρατο μελάνι. Στη συνέχεια βγαίνετε πάλι έξω, και πάτε στο τρίτο κατά σειρά δωμάτιο. Εκεί παίρνετε τη βιντεοκασέτα, και κάνετε use το on/off button του stereo ενώ προηγούμενως έχετε ρίξει (push) στο πάτωμα το δεξί ηχείο. Βλέπετε ότι ξεκολλάει το fake barf, τον οποίο και κάνετε pick-up. Βγαίνετε έξω από το ξενοδοχείο. Πηγαίνετε δεξιά στο parking και δίνετε τα κλειδιά που μόλις πήρατε στον ληστή. Εχοντας τώρα πια το λοστό, μπαίνετε μέσα στο ξενοδοχειο και κάνετε Use crowbar on gym, with a dime stuck in it. Στη συνέχεια κάνετε Pick-up dime από το invetory σας. Πάρτε από το παράθυρο την πινακίδα που λέει help, από το χαλασμένο τηλέφωνο το dime και απο το rack for flier το flier. Πηγαίνετε πάλι επάνω. Στον όροφο με τα τρία δωμάτια, ακολουθείστε το βέλος για τον επόμενο όροφο. Μπείτε στη δεξιά πόρτα. Στη συζήτηση με το γιο του Edisson πατάτε ότι θέλετε. Κάντε use το αόρατο μελάνι στο βιβλίο με τα γραμματόσημα. Σηκώστε το βιβλίο με τα γραμματόσημα κα-







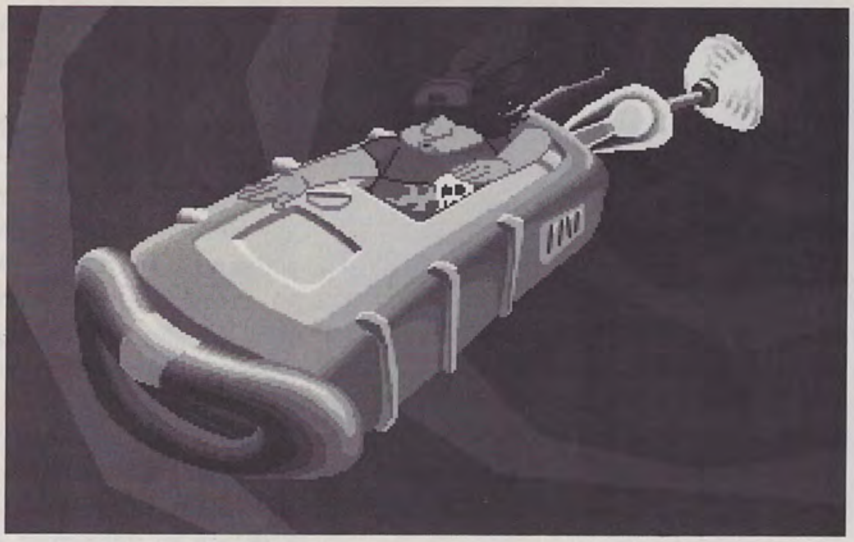
θώς και το μεμονωμένο γραμματόσημο. Επιστρέψτε μόνο το βιβλίο στον Edisson. Κάντε Pickup το hamster. Βγείτε έξω και ανεβείτε στον παραπάνω όροφο. Ανοίξτε την πόρτα, και μπείτε μέσα. Βγείτε από το παράθυρο έξω και



πηδήξτε μέσα στην καμινάδα, αφού προηγουμένως έχετε πάρει το cranck από τη βάση της σημαίας. Πηγαίνετε δεξιά και μιλήστε με τον άνθρωπο που πουλάει τσιγάρα. Πηγαίνετε αριστερά και ανοίξτε τον αεραγωγό του air-condition. Πηγαίνετε δεξιά και οδηγήστε τη μασέλα στο κενό του αεραγωγού ώστε να παγιδευτεί εκεί μέσα. Τώρα μπορείτε να την κάνετε Pick-up. Μπείτε στην πόρτα που είναι δίπλα στο τζάκι. Κάντε Pick-up τους δύο καφέδες και το πηρούνι. Στη συνέχεια πηγαίνετε στην πόρτα που είναι αριστερά από τον φούρνο μικροκυμμάτων. Ανοίξτε το ροζ ντουλάπι και πάρτε το χωνί. Βγείτε έξω στο δωμάτιο με το τζάκι. Ανοίξτε τη διπλή πόρτα και βγείτε έξω. Αλλάξτε στον Hoaggie. Πηγαίνετε όλο αριστερά μέχρι να δείτε το σπίτι. Προηγουμένως ανοίξτε το γραμματοκιβώτιο και πάρτε το γράμμα που έχει μέσα. Κάντε Give το γράμμα που πήρατε στον Bernard. Αλλάξτε στον Bernard. Δώστε το γράμμα αυτό



στον αποτυχημένο επιστήμονα που βρίσκεται στο μεσαίο από τα τρία δωμάτια του πρώτου ορόφου του ξενοδοχείου. Πάρτε το πιστόλι με τη σημαία. Κατεβείτε κάτω και μπείτε στη διπλή πόρτα. Κάντε use το όπλο που έχετε εσείς με αυτό που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι. Ζητήστε από τον πωλητή να σας δώσει ένα πούρο. Ανεβείτε πάνω στο δωμάτιο που κοιμάται ο χοντρός και χρησιμοποιήστε τα δύο νομίσματα που έχετε με το μηχάνημα που υπάρχει στο κρεβάτι του χοντρού. Πάρτε το πουλόβερ. Βγείτε έξω. Δώστε το πιστολι, το πούρο, τη μασέλα, το textbook, τη πινακίδα που γράφει help στον Hoaggie καθώς και το flier . Αλλάξτε στον Hoaggie. Μπείτε μέσα στο σπίτι και πηγαίνετε στη διπλή πόρτα που λέει main hall. Μιλήστε με όποιον από τους ανθρώπους θέλετε. Κάντε use το flier στο κουτί που υπάρχει στο δωμάτιο αυτό το οποίο χρησιμεύει για να κάνετε υποδείξεις. Μιλήστε απαραίτητα στον Ουασινγκτον, και δώστε του το πούρο. Δώστε τη μασέλα στον Ουάσινγκτον. Πάρτε τη κουβέρτα μπείτε στην πορτα που είναι αριστερά από το τζάκι. Παρτε το λάδι και τα μακαρόνια από τα ράφια. Πηγαίνετε στη δεξιά πόρτα. Πάρτε το κουβά, ανοίξτε τα ντουλάπια,πάρτε

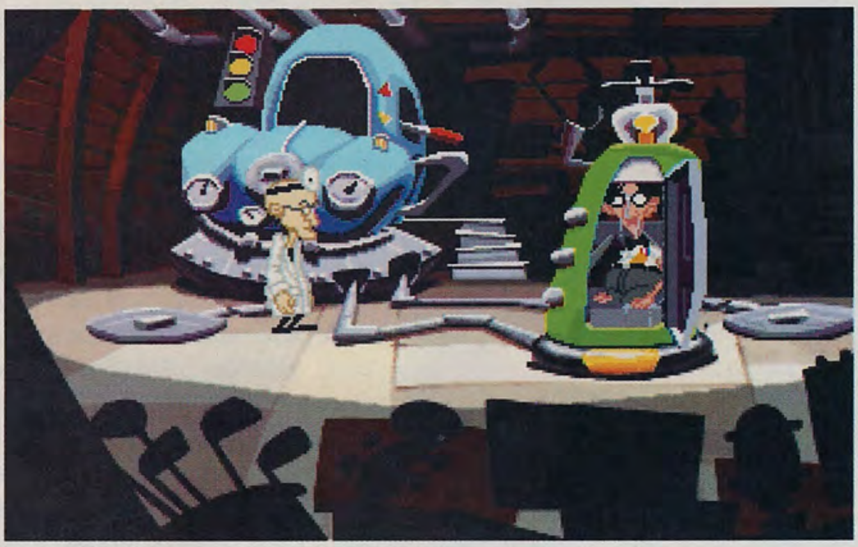






τη βούρτσα και βγείτε έξω. Καντε Use τον κουβά στην αντλία του νερού. Βγείτε στην οθόνη της εξώπορτας. Ανοίξτε το ρολοϊ του παππού και μπείτε μέσα στο εργαστήριο του επιστήμονα. Δώστε τα σχέδια για την super battery στον επιστήμονα. Δώστε του το λάδι καθώς και την πινακίδα που γράφει help. Πάρτε τα ρούχα του εργαστηρίου (δεξιά από τον επιστήμονα). Πάρτε το σφυράκι που βρίσκεται πάνω στον πάγκο εργασίας. Πηγαίνετε επάνω στον όροφο με τις τρείς πόρτες. Ανοίξτε την πρώτη πόρτα. Κάντε Push στο κρεβάτι και κάντε Use στο κορδόνι που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα. Οταν έρθει η υπηρέτρια βγείτε έξω, κλείστε την πόρτα και κάντε Pick-up το σαπούνι από τα πράγματα της υπηρέτριας. Πηγαίνετε στην τρίτη πόρτα. Μπείτε μέσα και πάρτε το κρασί. Πηγαίνετε άλλον ενα όροφο επάνω. Κάντε use το textbook στο άλογο και μετά κάντε Pick-up τα δόντια του αλόγου. Βγειτε έξω και μπείτε στην απέναντι πόρτα. Κάντε Use το σφυρί που έχετε με το σφυρί που βρίσκεται πάνω στο βαρέλι. Αλλάξτε στον Bernard. Πηγαίνετε στο εργαστήριο του επιστήμονα και δώστε του καφέ ντεκαφεϊνέ. Πηγαίνετε στην πόρτα που βρίσκεται στον δεύτερο όροφο, και που είναι απέναντι από το γιό του Edisson. Κάντε Push τη γριά. Κάντε Use τη βιντεοκασέτα στο vcr. Κάντε Use vcr. Πατήστε το record. Μόλις τελειώσει το γράψιμο γυρίστε την κασέτα στην αρχή και ξαναδείτε την, αφού όμως έχετε βάλει το βίντεο στο αργό παίξιμο, δηλαδή στην επιλογή EP. Κατεβείτε στο χρηματοκιβώτιο και πάρτε τα έγγραφα (κάνοντας open safe). Πηγαίνετε στο εργαστήριο του επιστήμονα. Αλλάξτε στον Hoaggie. Πηγαίνετε τρία πατώματα επάνω. Εκεί θα βρείτε μια γάτα που παίζει με ένα ποντίκι και μια κόκκινη μπογιά. Πάρτε την κόκκινη μπογιά. Καθήστε και στα δύο κρεβάτια. Κάντε Use το αριστερό στρώμα στο δεξί. Καθή-





στε πάνω στο δεξί κρεβάτι. Αφού φύγει η γάτα πηγαίντε και πάρτε το ποντίκι. Βγείτε έξω από το παράθυρο. Χρησιμοποιήστε την κουβέρτα που έχετε πάνω στην καμινάδα. Κατεβείτε κάτω και πάρτε το χρυσό φτερό. Πηγαίνετε έξω από το σπίτι, εκεί που υπάρχει το Chron-o-John και κάντε Use την κόκκινη μπογιά στο δέντρο που υπάρχει εκεί. Μιλήστε στον Ουάσινγκτον και πέστε του :

α) Ουααα είσαι σαν τον Τζ.Ουάσινγκτον

β) Με λένε Hoaggie

γ) Είναι αλήθεια αυτά που λένε για εσένα και τις κερασιές?



δ) Νομίζω πως έχασες. Δεν κατάφερες να κόψεις άλλο ένα δέντρο.

Ετσι πάει και κόβει το δέντρο και μπαίνει στο παιχνίδι και η Laverne. Αλλάξτε στη Laverne. Μιλώντας στον φρουρό πέστε του ότι θέλετε να πάτε στον γιατρό. Αφού φύγει ο γιατρός, πάρτε τα σχέδια για την ανατομία ενός tentacle

Ξαναπηγαίνετε μέσα στο κελί. Μιλήστε στο tentacle-φρουρό. Πείτε του ότι θέλετε να πάτε στην τουαλέτα. Πηγαίνετε δεξιά μεχρι να φτάσετε στο Chron-o-John και δώστε στον Bernard το μαχαίρι και στον Hoaggie τα σχέδια για την ανατομία ενός tentacle, ενώ αλλάζοντας στον Bernard δώστε στη Laverne το χερούλι της σημαίας και αλλάζοντας στον Hoaggie παίρνετε το ανοιχτήρι για τις κονσέρβες. Αλλάζετε στη Laverne. Ξαναπηγαίνετε μέσα στο σπίτι. Λέτε πάλι ότι θέλετε να πάτε στον γιατρό επειδή δεν αισθανόσαστε πολύ καλά, και από το ιατρείο του πάτε στο τζάκι και μπαίνετε μέσα. Κάντε Use το cranck στο cranck box και στη συνεχεια Use cranck. Αφού κατέβει η σημαία κάντε την pickup.



Αλλάξτε στον Hoaggie. Πηγαίνετε με τον Hoaggie στον όροφο με τα τρία δωμάτια και μπείτε στο μεσαίο. Κάντε Use τα σχέδια στο τραπέζι με τα σχέδια της μοδίστρας. Βρείτε με τη Laverne ένα ήσυχο μέρος και κάντε Use τη σημαία που είχατε πάρει και που τώρα πλέον είναι σαν tentacle. Ετσι τώρα μοιάζετε και εσείς με tentacle και μπορείτε να κυκλοφορείτε άνετα σε όλα τα μέρη. Πηγαίνετε και μιλήστε στο tentacle το οποίο βρίσκεται δεξιά από το τζάκι. Σας δίνει μια κάρτα συμμετοχής στα καλλιστεία. Πηγαίνετε στον όροφο με τα τρία δωμάτια και μπείτε στο πρώτο. Κάντε use το ανοιχτήρι στην time capsule. Πάρτε το ξύδι από την time capsule και δώστε το στον Hoaggie. Αλλάξτε στον Hoaggie και κατεβείτε στο εργαστήριο του επιστη- μονα. Δώστε του το χρυσό φτερό και το ξύδι. Κάντε pickup την super battery. Εχοντας την μπαταρία ανεβείτε επάνω. Κάντε use το σαπούνι στον κουβά και στη συνέχεια τον κουβά στο κάρο. Ανεβείτε πάνω στα τρία δωμάτια και μπείτε στο τελευταίο. Εκεί δώστε στον Φρανκλίνο τη μπλούζα του εργαστηρίου. Κάντε use την μπαταρία πάνω στον "αετό". Μόλις ο καθηγητής σας πει "NOW!!" κάντε push τον αετό για να πετάξει. Μετά από την παρακολούθηση του κινηματογραφικού μέρους, κάντε pickup την μπαταρία. Πηγαίνετε στα outhouses και κάντε use το καλώδιο του Chron-o-john με την μπαταρία. Δώστε τα μακαρόνια και τη μασέλα του αλόγου στη Laverne. Δώστε το ποντίκι το μηχανικό στη Laverne. Αλλάξτε στην Laverne. Βγείτε έξω από το δωμάτιο με τη χρονοκάψουλα και πηγαίνετε στη δεύτερη πόρτα. Κάντε use τα ρολερς στη μούμια και μετά κάντε push στη μούμια. Κάντε pick-up extension cord. Βγείτε έξω και πηγαίνετε κατω. Αλλάξτε στον γυαλάκια και πηγαίνετε στο δωμάτιο με τη διπλή πόρτα. Εκεί κάντε use το μαχαίρι στον κλόουν. Πάρτε το μηχάνημα του γέλιου. Δώστε το μηχάνημα του γέλιου στη Laverne ,το πιρούνι, τον fake barf και το blanco. Αλλάξτε στη Laverne. Κάντε use την καρτέλα που πήρατε από το tentacle η οποία λέει "Hi my name is ...." πάνω στη μούμια. Ανεβείτε πάνω και καντε Use τη μασέλα του αλόγου, τα μακαρόνια, και το μηχάνημα του γέλιου, πάνω στη μούμια. Κάντε use to πιρούνι πανω στο κεφάλι της μούμιας. Κάντε use το πιρούνι πάνω σε αυτή με τα σιελ μαλλιά. Πηγαίνετε δεξιά και ζητήστε από τα tentacles να κριθούν οι διαγωνιζόμενοι για όλα ένα ένα. Ετσι παίρνετε εσείς το πρώτο βραβείο. Πηγαίνετε και δώστε την πρόσκληση για το δείπνο στο tentacle που φυλάει το κελί. Βγείτε έξω στο φράχτη. Κάντε use το blanco στον φράχτη. Κάντε Use το μηχανικό ποντίκι στη γάτα. Μπείτε μέσα στο κελί ξανά και κάντε use τη γάτα. Θα εξαφανιστούν όλοι. Ετσι σας ανοίγει ο δρόμος για το ρολόϊ του



παππού. Ομως δεν πάτε ακόμα εκεί. Ανεβείτε επάνω στον όροφο με τα τρία δωμάτια. Αλλάξτε στον Bernard. Πηγαίνετε και με αυτόν στον όροφο με τα τρία δωμάτια και κάντε use το hamster στο ice box. Κάντε use το crowbar στη μηχανή με τα γλυκά. Κάντε pick-up τα κέρματα. Κατεβείτε κάτω, μπείτε στη διπλή πόρτα και μετά στην πόρτα που βρίσκεται δίπλα στο τζάκι και τέλος στην πόρτα που είναι αριστερά από τον φούρνο μικροκυμάτων. Κάντε open το στεγνωτήριο, ρίξτε μέσα το πουλόβερ που έχετε, κλείστε την πόρτα και κάντε use τα κέρματα που έχετε με το στεγνωτήριο. Αλλάξτε στην Laverne. Κάντε look στο ice box. Κάντε pickup το hamster απο μέσα. Κατεβείτε κάτω και βάλτε το hamster στον φούρνο μικροκυμάτων. Ετσι θα το ξεπαγώσετε. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο Chron-o-John. Κάντε use extension cord στο καλώδιο του Chron-o-John. Στη συνέχεια κάντε use το καλώδιο στο μισάνοιχτο παράθυρο. Πηγαίνετε μέσα στο σπίτι και κατεβείτε κάτω στο εργαστήριο. Βάλτε το extension cord μέσα στη γεννήτρια. Αλλάξτε στον Bernard. Μπείτε μέσα στο τζάκι και από εκεί στο ανοιχτό παράθυρο. Κάντε pickup το κορδόνι με το οποίο έχουν δέσει το γιατρό. Βγείτε έξω από το παράθυρο και κάντε use το κορδόνι που έχετε στην τροχαλία. Κατεβείτε από την καμινάδα κάτω, και αφού βγείτε έξω κάντε use το κορδόνι με το κεφάλι της μούμιας. Ανεβείτε πάλι από το τζάκι επάνω. Κάντε pull το κορδόνι. Ανεβείτε πάλι επάνω από το τζάκι και μπείτε από το ανοιχτό παράθυρο μέσα. Αλλάξτε στον Hoaggie. Δώστε στον Bernard την κόκκινη μπογιά και αλλάξτε πάλι στον Bernard. Κάντε use την κόκκινη μπογιά με τη μούμια. Κάντε use τον Dr.Fred μαζί με τη μούμια. Κάντε use το κορδόνι με τον Dr.Fred. Βγείτε έξω και κάντε pull το κορδόνι. Κάντε Use το χωνί με τον Dr.Fred. Κάντε use τον κανονικό καφέ με το χωνί. Κάντε use τα έγγραφα στον Dr.Fred. Και πέστε του : α) (Τελευταία επιλογή) β) (Προ-τελευταία επιλογή) Δώστε τα έγγραφα και το γραμματόσημο στον Hoaggie. Αλλάξτε στον Hoaggie. Κάντε use το γραμματόσημο πάνω στα έγγραφα και στη συνέχεια ταχυδρομήστε τα βάζοντας τα μέσα στο κουτί με τα γράμματα. Αλλάξτε στον Bernard. Πηγαίνετε στον πλησιέστερο τηλέφωνο και κάντε το use. Αλλάξτε στην Laverne.Πηγαίνετε στο δωμάτιο με το στεγνωτήριο και πάρτε το μπλουζάκι από μέσα. Πηγαίνετε στο εργαστήριο του επιστήμονα και κάντε use το πουλόβερ πάνω στο χάμστερ και στη συνέχεια το hamster πάνω στη hamster generator. Κάντε use τη σκούπα μέσα στην τρύπα στην οποία έχει κρυφτεί το hamster. Ανοίξτε τη σκούπα και πάρτε από μέσα τα σκουπίδια και έτσι ξαναέχετε το hamster το οποίο θα το βάλετε ξανά στη γεννήτρια. Τώρα πλεον έχετε επιστρέψει στο παρόν.... Ομως είσαστε όλοι μαζί ένα άτομο. Βρισκόσαστε λοιπόν στο δωμάτιο που κοιμόταν κάποτε ο χοντρός. Βγείτε έξω. Πηγαίνετε δεξιά, και ανοίξτε την μεσαία πόρτα. Σας ακούει το tentacle και σας κάνει μικρούς. Πηγαίνετε και μπείτε πάλι στη μεσαία πόρτα και από εκεί μέσα στην τρύπα του ποντικιού. Βγαίνετε στο δωμάτιο του καλού tentacle. Περιμένετε να γίνετε μεγάλοι και αφού γίνετε παίρνετε την μπάλα του bowling. Πηγαίνετε στο εργαστήριο του επιστήμονα. Εκεί κάνετε use τη μπάλα του bowling πάνω στα tentacles. Κάντε talk to tentacle. Και λέτε :

α) Είσαι πολύ ωραίος με αυτό το πιστόλι που.

β) Γιατί δεν το δοκιμάζεις στον Dr.Fred.

Εδω χαλαρώστε και απολαύστε το finale του παιχνιδιού αλλά μην επαναπαύεστε διότι ακολουθεί το δεύτερο μέρος της λύσης του αρκετά καλού Lost in Time της γαλλικής (φλώροι βατραχοφάγοι) Cocktel Vision. Voi la mes amis

LOST IN TIME FISHERMAN HOUSE

Αφού λοιπόν ναυαγήσετε και φθάσετε στην ακτή μπείτε μέσα στο σπίτι, ανοίχτε το ντουλάπι και πάρτε το μπουκάλι με το πλοίο και το μπουκάλι με το Nuoc-Mam. Κοιτάξτε το καλάθι πάνω στο τραπέζι και σιγουρευτείτε ότι πήρατε όλα τα πράγματα που έχει μέσα. Πατήστε στην καρέκλα για να πάρετε το σημείωμα και ξαναπατήστε την για να την μετακινήσετε. Ανεβείτε στην καρέκλα και χρησιμοποιήστε το καρφί στο πιο ψηλό σημείο του πολυελαίου για να τον λύσετε και να τον πάρετε. Βγείτε πάλι έξω στην παραλία και χρησιμοποιήστε το μπουκάλι με το Nuoc-Mam στο ψωμί. Πετάχτε το βρεγμένο ψωμί στην οροφή του σπιτιού. Χρησιμοποιήστε το ξυράφι (razor) για να κόψετε το σχοινί από το σωσίβιο που βρίσκεται στα σκαλιά του σπιτιού. Επιλέξτε το chandiler από τα αντικείμενα σας και θα μετατραπεί σε άγκυρα. Χρησιμοποιήστε το σχοινί πάνω στην άγκυρα και με την χρήση αυτού ανεβείτε την πλαγιά για να επιστρέψετε στο manor. MANOR Μπείτε μέσα και πάρτε τον πυροσβεστήρα. Βγείτε έξω, πηγαίνετε στο λάστιχο και κόψτε ένα κομμάτι με το ξυράφι. Πηγαίνετε στο basement πάρτε το βαρέλι που αφήσατε και χρησιμοποιήστε το club για να το ανοίξετε. Πηγαίνετε πίσω στο manor, πάρτε το rod και βάλτε το στο τζάκι. Εξω α-

κριβώς από την πόρτα υπάρχουν κούτσουρα. Πάρτε ένα και βάλτε το στο τζάκι. Στην συνέχεια βάλτε στο τζάκι το handkerchief και την κυροζίνη. Χρησιμοποιήστε το club για να σπάσετε το μπουκάλι με το καράβι και να πάρετε τα σπίρτα. Ανάψτε ένα σπίρτο χρησιμοποιώντας το σπιρτόκουτο που είναι μέσα στο πακέτο τα τσιγάρα και βάλτε φωτιά στο τζάκι. Τοποθετήστε το βαρέλι μπροστά στο τζάκι, στο flagstone. Βάλτε το κερί στην τρύπα του βαρελιού και χρησιμοποιήστε το παπούτσι στο μπαούλο με την άμμο και μετά στο βαρέλι. Μόλις γεμίσει με άμμο το βαρέλι θα ανοίξει ένα πέρασμα στον τοίχο. Μπείτε μέσα.

THE OPENING

Απέναντι ακριβώς από το σημείο που στέκεστε και συγκεκριμένα στο mast, υπάρχει ένας κόφτης. Πάρτε τον. Πριν ανοίξετε το κουτί τοποθετείστε τα floats στο πάτωμα. Πηγαίνετε στο κουτί και συνδέστε το καλώδιο που έχετε με το καλώδιο του κουτιού. Με τον κόφτη κόψτε το καλώδιο του κουτιού. Πάρτε το μικρό σωληνάκι που έχετε και κάντε use στο puddle. Ξαναπηγαίνετε στο κουτί και χρησιμοποιήστε το pipe στο λουκέτο. Μετά χρησιμοποιήστε τον πυροσβεστήρα στο λουκέτο και τέλος για να το σπάσετε χρησιμοποιήστε το club. Παρακολουθήστε την εξέλιξη.

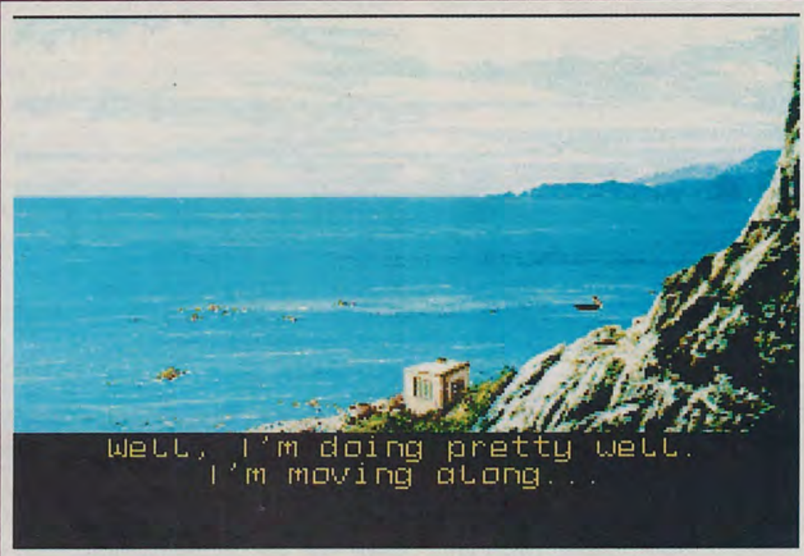
THE SHIP

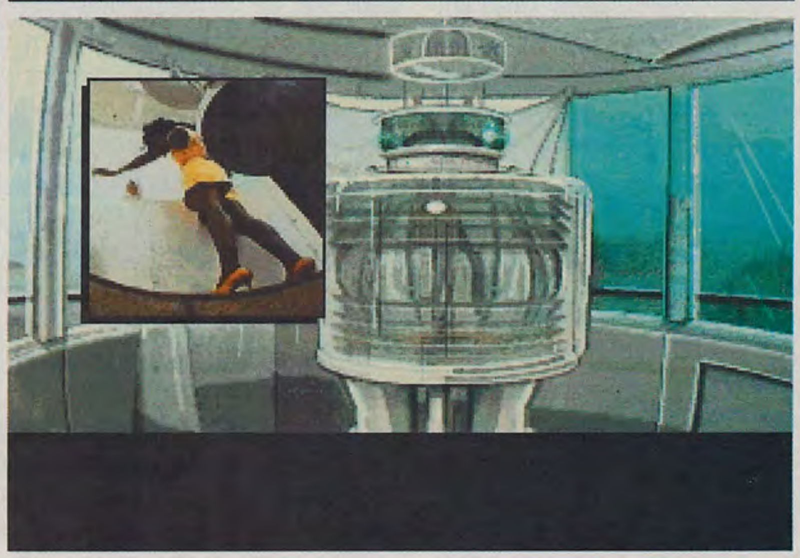
Μόλις βρεθείτε πάλι στο πλοίο κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε στο κουτί. Για να το ανοίξετε χρησιμοποιήστε τον γάντζο στην κλειδαριά του κουτιού. Πάρτε τα ρούχα και την κορδέλα και ανεβείτε πάλι πάνω. Συνδέστε το κουπί και το μικρό ξύλο (pin) με την κορδέλα. Για να πάρετε το pin, αν δεν το έχετε, χρησιμοποιήστε την τανάλια, ενώ το κουπί θα το βρείτε δίπλα στις μπάλες των κανονιών. Χρησιμοποιήστε τώρα την τανάλια για να στραβώσετε το καρφί που έχετε. Τοποθετήστε το καρφί στο stick για να φτιάξετε ένα γάντζο. Πηγαίνετε στο closet και με το γάντζο κατεβάστε το σχοινάκι. Πατήστε το mouse στο κάτω μέρος του σχοινιού για να εμφανιστεί μία μικρή τρύπα. Βάλτε μέσα το ανοιχτήρι. Πάρτε το κάτω μέρος του σχοινιού και δέστε το στο ανοιχτήρι που είναι καρφωμένο. Πηγαίνετε και κοιτάχτε στο παραθυράκι που βρίσκεται δίπλα στα μεγάλα κουτιά. Τραβήξτε το σχοινί και θα εμφανιστεί ένας κουβάς. Πατήστε τρεις φορές στον κουβά. Με το πριόνι, ή μάλλον με το δείγμα πριονιού που έχετε, πηγαίνετε και ελευθερώστε τον Melkior.

ΣΤΗΝ ΚΑΜΠΙΝΑ ΤΟΥ ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΥ

Βγείτε στο μπαλκόνι και κοιτάξτε στην πρύμνη του πλοίου. Πάρτε την πειρατική σημαία. Πηγαίνετε στο τραπέζι, κοιτάξτε πάνω του για να εμφανιστεί η καρέκλα. Πατήστε δύο φορές στην καρέκλα και πάρτε το ασημένιο κλειδί που θα δείτε από κάτω. Πηγαίνετε στο chambers, το δωμάτιο δεξιά από την κύρια είσοδο και ανοίχτε το ντουλάπι. Πάρτε από την δεξιά πλευρά το μπωλ και από την αριστερή την αλατιέρα. Δεξιά υπάρχει ένα πιάτο με κομμάτια μπανάνας, πάρτε τα και βγείτε έξω. Πηγαίνετε στο δωμάτιο που βρίσκεται αριστερά από την κύρια είσοδο. Κοιτάξτε στο πάτωμα και σηκώστε την γωνία του χαλιού. Πάρτε το κλειδί. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο τραπέζι. Πατήστε δύο φορές να εμφανιστεί η κλειδαριά και χρησιμοποιήστε το τελευταίο κλειδί που πήρατε. Πάρτε το blotter, ανοίχτε πάλι το συρτάρι, τραβήξτε το πιο έξω για να εμφανιστεί και το μαχαιράκι. Πηγαίνετε στο chambers, κοιτάξτε κάτω στο χαλί και με το dagger κόψτε ένα κομμάτι του. Ανοίξτε την καταπακτή και κατεβείτε κάτω. Τώρα πηγαίνετε στο τέλος του διαδρόμου για να βγείτε εκεί που ήσασταν, πάρτε το ανοιχτήρι που αφήσατε και από την πόρτα που ήταν ο Melkior ανεβείτε να βρείτε το κελλάρι. Κοιτάξτε ακριβώς απέναντι στο post και στο άνοιγμα που βλέπετε χρησιμοποιήστε το ανοιχτήρι για να πάρετε το master key. Πηγαίνετε στην πόρτα που εμφανίζει τον χαρακτηρισμό "elegant door" και με το master key ανοίξτε την. Πηγαίνετε στο γραφείο, ανοίξτε το συρτάρι και πάρτε την σφραγίδα. Επίσης μην ξεχάσετε να πάρετε πίσω από τις κουρτίνες το κλουβί που υπάρχει. Φύγετε και πηγαίνετε κάτω στο μπαούλο που βρήκατε τα ρούχα. Υπάρχει ένα κουμπί το οποίο πρέπει να πατήσετε με το dagger. Πάρτε την πούδρα και ξαναπατήστε το κουμπί για να πάρετε και το handkerchief. Επιστρέψτε στο κελλάρι και χρησιμοποιήστε την πούδρα στο post για να ανεβείτε στην καμπίνα του καπετάνιου. Μπείτε στο δωμάτιο αριστερά από την κύρια είσοδο και χρησιμοποιήστε το seal για να ανοίξετε το ντουλάπι. Πάρτε πίσω από το μπαρ που φαίνεται δεξιά σας το γραμμόφωνο που υπάρχει, όπως επίσης και από το μικρό τραπεζάκι τον δίσκο που βρίσκεται από κάτω. Βγείτε από την πόρτα, πηγαίνετε απέναντι στο κελλάρι και από εκεί ανεβείτε στην καμπίνα του καπετάνιου. Δεξιά από την κύρια είσοδο υπάρχει ένα τραπέζι. Βάλτε πάνω το γραμμόφωνο, τον δίσκο και γυρίστε το χερούλι. Βάλτε το μπωλ που έχετε δεξιά από το τραπέζι με το γραμμόφωνο, κά-

τω ακριβώς από τον παπαγάλο. Βάλτε μέσα στο μπωλ το paint remover και το salts. Πηγαίνετε στο τραπέζι που βρίσκεται κάτω από τον πίνακα ζωγραφικής, τοποθετήστε το κλουβί και βάλτε μέσα τις μπανάνες. Μόλις ο παπαγάλος μπει μέσα να φάει σκεπάστε το κλουβί με την σημαία που έχετε. Φύγετε, βρείτε την πόρτα με τον χαρακτηρισμό "mysterious door" και ανοίξτε την με το master key. Πηγαίνετε στο ράφι απέναντι και πάρτε το μπουκαλάκι με το γυαλιστικό. Χρησιμοποιήστε το πάνω στο handkerchief. Πηγαίνετε πάνω στην καμπίνα του καπετάνιου και μπείτε στο δωμάτιο με το sink. Κάντε use το handkerchief στο sink και μετά το blotter στο sink και σημειώστε τον κωδικό. Πηγαίνετε στο γραμμόφωνο, πατήστε το κουμπί που βρίσκεται δεξιά και πηγαίνετε στον πίνακα πάνω από το κλουβί. Πατήστε στα κανόνια που φαίνονται στο πλοίο, γράψτε τον κωδικό που σημειώσατε πριν λίγο και πάρτε το κουτί που εμφανίστηκε. Τώρα επιλέξτε το κουτί από το inventory. Γυρίστε το κουτί δεξιά και πατήστε το "top". Πάρτε το μικρό κλειδί και γυρίστε κανονικά το κουτί. Τώρα πατήστε στο "top" και στην συνέχεια στο "middle" και θα εμφανιστεί μία κλειδαριά. Χρησιμοποιήστε το μικρό κλειδί και πάρτε το revolver. Πάρτε το κλουβί με τον παπαγάλο και πηγαίνετε στην μεγάλη ντουλάπα δίπλα στο τραπέζι με το γραμμόφωνο. Χρησιμοποιήστε το ασημένιο κλειδί, ανοίξτε την και πάρτε το iron key. Κατεβείτε στο mid-deck, πηγαίνετε στο πίσω μέρος του πλοίου και με την πετσέτα τραβήξτε το σχοινί για να εμφανιστεί το άνοιγμα απ' όπου είχατε πάρει το σαπούνι. Βάλτε μέσα το κλουβί και πάρτε το πάλι. Τώρα χρησιμοποιήστε το iron key για να ανοίξετε την καταπακτή και να βρείτε τον Yoruba.





ΣΤΟ ΚΕΛΙ ΤΟΥ YORUBA

Απέναντι στο mast τοποθετήστε την τανάλια για να μείνει η πόρτα ανοιχτή. Βρείτε το βαμβάκι που είναι κοντά στο μπαούλο και τοποθετήστε το μπροστά στο mast. Με τον γάντζο που έχετε ρίξτε το μπουκάλι που βρίσκεται ψηλά στο mast. Με το revolver πιάστε το περιδέραιο που βρίσκεται στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε το περιδέραιο στο πιστόλι και πυροβολήστε τις αλυσίδες του Yoruba. Τέλος χρησιμοποιήστε το σφουγγάρι στο μπουκάλι για να βγάλετε την ετικέτα και δώστε την στον Melkior.

ΣΤΟ ΝΗΣΙ

Πηγαίνετε στο waterfall, χρησιμοποιήστε το ανοιχτήρι στο coconut που βρίσκεται κάτω και στη συνέχεια το σωληνάκι για να πάρετε το χυμό του. Μιλήστε στο παιδί που είναι στους θάμνους και δώστε το pipe και μετά την σημαία από το κλουβί στο manicou (το ζωάκι που κρατάει το παιδί). Χρησιμοποιήστε τον παπαγάλο στο πέρασμα. MAKANDALS HUT Χρησιμοποιήστε το κλειδί

στο άδειο κλουβί και τα νομίσματα που θα αποκτήσετε βάλτε τα στην σχισμή της πόρτας.

DELIAS HUT

Πριν κάνετε οτιδήποτε καλό είναι να σώσετε το παιχνίδι στο σημείο αυτό και προσοχή όλα πρέπει να γίνουν γρήγορα λόγω του περιορισμένου χρόνου που έχετε στην διάθεσή σας. Μπείτε μέσα και μόλις η Delia αρχίζει να ψάχνει τα γυαλιά της αρπάξτε το βιβλίο που βρίσκεται αριστερά. Μην κάνετε τίποτε άλλο μέχρι να φύγει. Μόλις φύγει πάρτε τον καθρέφτη και χρησιμοποιήστε τον στην αράχνη για να φύγει και να πάρετε το ρούχο που χρειάζεστε. Προσοχή, μην πάρετε τον καθρέφτη πριν φύγει η Delia και μην αργήσετε να πάρετε το βιβλίο γιατί θα χάσετε.

MAKANDALS HUT AGAIN

Μόλις μπείτε μέσα και καθήσετε αφήστε πάνω στο τραπέζι το holocom. Ανοίξτε το παράθυρο και πατήστε το holocom. Ρίξτε το potion μέσα στο ποτήρι του. Μόλις το πιεί πάρτε το ποτήρι. Πριν επιστρέψετε στην Delia μιλήστε στον Serapion.

Μετά πηγαίνετε στην Delia και πάρτε το inverter. Πηγαίνετε στον Mankadals και θα σας δώσει ένα bequiet. Συνδυάστε το bequiet με το inverter και πηγαίνετε στον Serapion να του δώσετε το φάρμακο που φτιάξατε ώστε να μπορεί να μιλάει.

Μόλις τελειώσετε ξαναμιλήστε του για να σας δώσει το αλάτι. Χρησιμοποιήστε το αλάτι στο inverter. Δώστε τώρα την ζάχαρη στον σκύλο και πηγαίνετε στην κουζίνα.

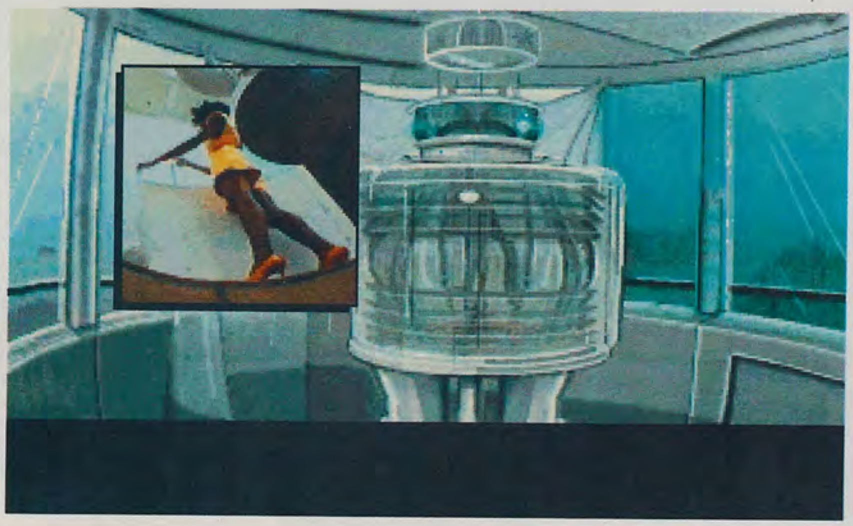
THE KITCHEN

Πατήστε να δείτε την κούνια του μωρού που βρίσκεται ακριβώς απέναντι. Πάρτε την σακούλα πάνω από το τραπέζι, βγάλτε το λουλούδι που έχει μέσα και μετά χρησιμοποιήστε την σακούλα στην φωτιά για να πάρετε στάχτη.

Βάλτε την σακούλα επάνω στο σκαμπό για να σώσετε τον Maximin. Τοποθετήστε την σακούλα πάλι στην φωτιά για να σκοτώσετε το φίδι.

THE END

Μόλις τελειώσει η συζήτησή σας με τον Jarlath χρησιμοποιήστε το λουλούδι όσο πιο γρήγορα μπορείτε πάνω του. Ακολουθεί το happy end (μπλιάχ!). Pardon; Τι έγινε τελείωσε και αυτό; Αλήθεια πως πέρασε και το 1994 ... ούτε που το κατάλαβα. Ασχετο! Ε λοιπόν θα ήθελα μέσα από τη στήλη, το σηκώνουν και οι μέρες, να στείλω ευχές σε μερικούς καλούς φίλους. Στην παλιοπαρέα από τον Αγιο Ανδρέα (να και ομοιοκαταληξία), στους κολλητούς στην Αγία Παρασκευή και σε ολόκληρο το team του USER. Πάει και τούτο. Αντε και καλή χρονιά. Αλήθεια τι γίνεται με εκείνες τις λύσεις για το διαγωνισμό; Στείλτε τις συμμετοχές σας όσο προλαβαίνετε γιατί ... Και μια και ο καινούριος δίσκος των Megadeth, το Youthanasia, είναι τόσο φανταστικός θα ήθελα να χρησιμοποιήσω ένα τμήμα από το ομώνυμο κομμάτι και να το αφιερώσω σε όλους τους "οπαδούς" της στήλης. Μην ξεχνάτε φίλοι μου ότι ... We are the damned of all the world With sadness in our hearts The wounded of the wars We've been hung out to dry You didn't want us anyway And now we're making up our minds You tell us how to run our lives We run for Youthanasia ... Αυτά λοιπόν για τον πρώτο μήνα του 1995. A tout les amis λοιπόν προτείνω να συνεχίσουν να παίζουν adventures, RPGs, επιτραπέζια ή ότι άλλο σας φωτίσει ο Tempus να παίξετε.



Το SpellShop σας εύχεται, για μια ακόμη φορά, καλή χρονιά και ακόμα καλύτερα παιχνίδια εφέτος. Μα καλά, τι με έχει πιάσει τελευταία με τα γαλλικά; Αφού δεν τους χωνεύω τους φλώρους ... Ασχετο! A tout alleur.

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΕ...

Του **Θ. Λαίνα**



Αν προσπαθούσαμε να ξεχωρίσουμε τα πιο σημαντικά στοιχεία που σφράγισαν τη χρονιά που έφυγε θα αναφέραμε δύο. Την καθιέρωση του cd, όχι μόνο στο χώρο των παιχνιδιών αλλά σε όλο το φάσμα του software και τη μεγάλη ανάπτυξη που συντελέστηκε στο χώρο των διαφόρων συστημάτων, τόσο για παιχνίδια (κονσόλες) όσο και επεξεργασία προγραμμάτων (multimedia). Η επιθυμία όλο και περισσότερου κόσμου, κάθε ηλικίας, να παίζει παιχνίδια στο σπίτι οδήγησε τις εταιρείες να "βγάλουν" στην αγορά μια πολύ μεγάλη ποικιλία από κάθε είδους κονσόλες, με αποτέλεσμα ο κόσμος να έχει την άνεση της επιλογής. Από την άλλη μεριά όμως, η ταχύτητα με την οποία εμφανίστηκαν στη ζωή μας όλες αυτές οι "μηχανές" κατέστησαν αδύνατη τη γρήγορη και επαρκή πληροφόρηση γύρω από αυτές. Στα μείον περνάει και η έλλειψη, σε κάποιες από αυτές, μεγάλου αριθμού παιχνιδιών, όπως επίσης και οι τιμές τους.

Βέβαια όλα αυτά αναμένεται με την πάροδο του χρόνου να αλλάξουν προς το καλύτερο φυσικά... Το γεγονός που μας κάνει να πιστεύουμε ότι ο συγκεκριμένος τομέας θα μας απασχολήσει πολύ στο μέλλον είναι η απόφαση κάποιων εταιρειών, που μέχρι τώρα ασχολούνταν με εντελώς διαφορετικά πράγματα, να μπουν στο παιχνίδι κατασκευάζοντας τα δικά τους μηχανήματα ή αγοράζοντας μετοχές σε κατασκευάστριες εταιρείες του χώρου. Σημαντικές εξελίξεις είχαμε όμως και στο χώρο των "περιφερειακών"! Στη χώρα μας η κάρτα ήχου έγινε απαραίτητο πλέον εργαλείο σε κάθε χρήστη, ενώ οι εξελίξεις στην έρευνα των microcomputer είναι σημαντικές.

Επίσης τη χρονιά που έφυγε σταθεροποιήθηκε η κατάσταση όσον αφορά το χώρο του modem. Υπάρχει πλέον σταθερός και οργανωμένος χώρος όπου μπορεί να αναπτυχθεί στην Ελλάδα το συγκεκριμένο σύστημα.

Το 1995 είναι από μόνο του σημείο αναφοράς, αφού με τον ερχομό του θα μπουν στην τελική ευθεία όλα τα ζητήματα που αφορούν την πορεία προς το 2000... Αν θα πρέπει να κάνουμε μια πρώτη εκτίμηση, θα πούμε ότι η φετινή χρονιά θα αποτελέσει αντικείμενο ιδιαίτερης συζήτησης αφού πολλά νέα πράγματα στο χώρο τόσο του software όσο και του





hardware αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους. Πρώτα πρώτα η πολυσυζητημένη και πολλά υποσχόμενη "VR" θα μπει και επίσημα στη ζωή μας. Το αν θα την κάνει πιο όμορφη δε μπορούμε να το ξέρουμε φυσικά από τώρα...

Ενα είναι σίγουρο, όσο πιο κόντα μας φέρνουν οι υπολογιστές με την πραγματικότητα που θέλει να μας δώσει ένα παιχνίδι τόσο πιο πολύ δένονται μαζί μας. Μας αρέσει να ζούμε με τα δικά μας δεδομένα που συνήθως είναι εφικτά μόνο στο μυαλό μας και στον υπολογιστή μας.

Ακούγεται περίεργο ή ακόμα και βλακώδες αλλά δεν απέχει πολύ από την αλήθεια. Αυτό βέβαια που γίνεται σαφές είναι ότι και το '95 η προσπάθεια όλων των παραγόντων του χώρου θα βρίσκεται στο να καλυφθεί και άλλο έδαφος προς την κατεύθυνση που οδηγεί στο "απόλυτο" σύστημα!

Το σύστημα αυτό δε θα είναι τίποτα άλλο, σύμφωνα με τα δεδομένα που έχουμε, από ένα PC που θα μπορείτε μαζί του να κάνετε τα πάντα ή σχεδόν τα πάντα... Θα παραγγέλνετε πίτσες, θα ανοίγετε την εξώπορτα, θα φτιάχνετε τη δική σας κινηματογραφική ταινία, θα παρακολουθείτε τηλεόραση, θα παίζετε με κάποιον που βρίσκεται στην άλλη άκρη του πλανήτη, θα ψωνίζετε ότι χρειάζεστε, θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε μια ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ διαδρομή πληροφοριών που θα έρχονται από παντού!

Το αν είναι καλό ή όχι δεν έχει σημασία. Σημασία έχει ότι καθιερώθηκε.



TOP TEN

Φαίνεται ότι δύσκολα θα βρεθεί παιχνίδι για να χτυπήσει το DOOM II που μονοπωλεί τις πρώτες θέσεις στα Top Ten του PC. Το ίδιο όμως ισχύει και για τα MORTAL KOMBAT και το SUPER STREET FIGHTER 2 που δεν λένε να ξεκολλήσουν από τις πρώτες θέσεις στις κονσόλες.
Ρίξτε μια ματιά τι ψηφίσατε και μην ξεχάσετε στο επόμενο τεύχος, να μας στείλετε τις προτιμήσεις σας για τα καλύτερα παιχνίδια του 1994.
Πέντε τυχεροί από σας θα κερδίσουν μία συνδρομή στο περιοδικό μας.

PC DISC

1. DOOM II:HELL ON EARTH
2. TIE FIGHTER
3. RAVENLOFT
4. MORTAL KOMBAT
5. UFO ENEMY UNKNOWN
6. SYNDICATE
7. BENEATH A STEEL SKY
8. MASTER OF MAGIC
9. SYSTEM SHOCK
10. COLONIZATION

AMIGA 500

1. SYNDICATE
2. UFO ENEMY UNKNOWN
3. MORTAL KOMBAT
4. CANNON FODDER
5. DETROIT
6. FRONTIER- ELITE 2
7. BENEATH A STEEL SKY
8. ZOOL 2
9. GOBLINS 3
10. SIMON THE SORCERER

PC CD - ROM

1. DOOM II:HELL ON EARTH
2. UNDER A KILLING MOON
3. SYNDICATE
4. RAVENLOFT
5. GABRIEL KNIGHT
6. THE 7TH GUEST
7. DRACULA UNLEASED
8. WING COMMANDER III
9. INFERNO
10. BLOODNET

AMIGA 1200

1. UFO ENEMY UNKNOWN
2. BLOODNET
3. DETROIT
4. TFX
5. ULTIMATE BODY BLOWS
6. PINBALL FANTASIES
7. BANSHEE
8. SIMON THE SORCERER
9. ALLADIN
10. TORNADO

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονομα..
Επώνυμο..
Διεύθυνση..
Τηλ................................Ηλικία. ....
Εχω το μηχάνημα ....
Τα 5 καλύτερα παιχνίδια για το μηχάνημά μου είναι:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

TOP TEN

AMIGA CD32

1. PIRATES GOLD
2. MICROCOSM
3. SIMON THE SORCERRER
4. CANNON FODDER
5. FIRE AND ICE
6. ZOOL 2
7. OUT TO LUNCH
8. BANSHEE
9. LIBERATION
10. LOTUS TRILOGY

MEGA DRIVE

1. SUPER STREET FIGHTER 2
2. MORTAL KOMBAT 2
3. ETERNAL CHAMPIONS
4. DOOM 2
5. THE CHAOS ENGINE
6. ROBOCOP VS. TERMINATOR
7. ALADDIN
8. SHINING FORCE II
9. MICKEYMANIA
10. SPARKSTER

SUPER NES

1. SUPER STREET FIGHETR 2
2. MORTAL KOMBAT 2
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. EARTH WORM JIM
5. LION KING
6. ALLADIN
7. MECHWARRIOR
8. BATMAN RETURNS
9. SPARKSTER
10. VORTEX

MEGA CD

1. MORTAL KOMBAT
2. MICROCOSM
3. DRACULA UNLEASHED
4. REBEL ASSAULT
5. FIFA SOCCER
6. MEGARACE
7. JURASSIC PARK
8. TOMCAT ALLEY
9. GROUND ZERO TEXAS
10. SONIC CD

GAME BOY

1. MORTAL KOMBAT 2
2. DONKEY KONG
3. PROBOTECTOR 2
4. TETRIS 2
5. COOL SPOT
6. JUNGLE BOOK
7. ZELDA LINK'S AWAKENING
8. TITUS THE FOX
9. WARIOLAND
10. LAMBORGHINI

GAME GEAR

1. MORTAL KOMBAT 2
2. ALLADIN
3. AXBATTLER
4. JUNKLE BOOK
5. STAR WARS
6. NBA JAM
7. WORLD CUP '94
8. MICRO MACHINES
9. DOUBLE DRAGON
10. ZOOL

TOP TEN

AUDIO ΚΑΙ MIDI ΣΤΟ PC

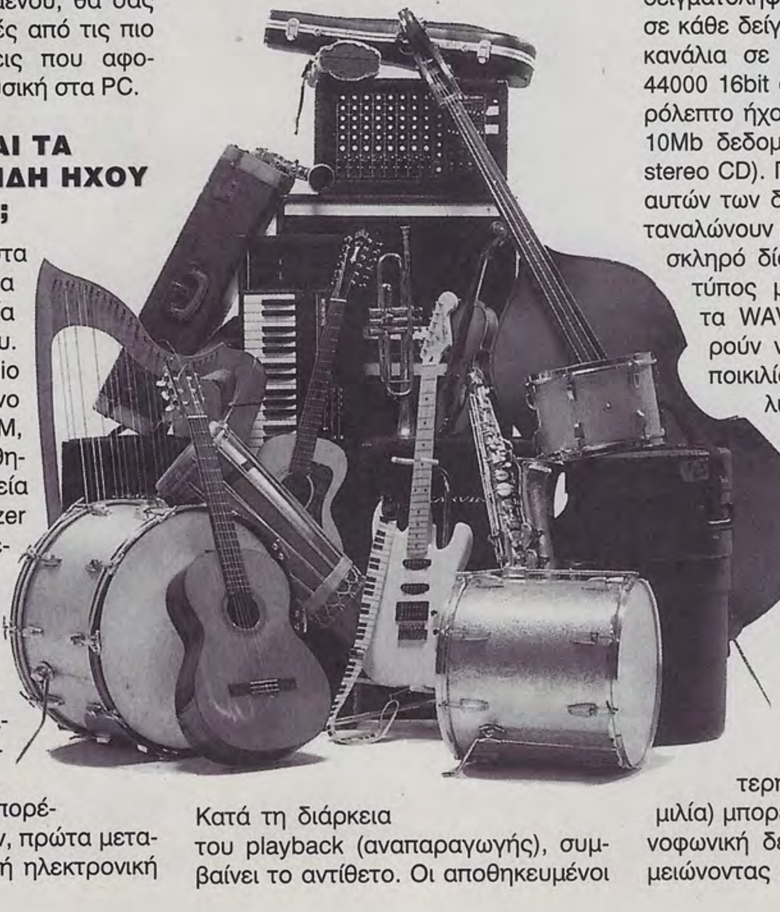
Του Αντώνη Παπαδόπουλου

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΚΛΑΣΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟΝ ΗΧΟ ΣΤΑ PC

Αν μπαίνετε τώρα στο χώρο των multimedia, μάλλον θα έχετε πιο πολλές ερωτήσεις παρά απαντήσεις όσον αφορά τον συνήθως μπερδεμένο κόσμο του ψηφιακού ήχου και του MIDI. Μέσα από το άρθρο, τόσο αυτού του μήνα όσο και του επόμενου, θα σας απαντήσουμε σε μερικές από τις πιο συνηθισμένες ερωτήσεις που αφορούν τον ήχο και τη μουσική στα PC.

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΗΧΟΥ ΣΤΑ PC;

Οι εφαρμογές στα Windows μπορούν να χρησιμοποιήσουν τρία διαφορετικά είδη ήχου. Αυτά είναι το CD Audio που είναι αποθηκευμένο σε Audio CD ή CD ROM, Wave audio που αποθηκεύεται σε WAV αρχεία και MIDI synthesizer audio που αποθηκεύεται σε MID αρχεία. Το CD audio και το Wave audio είναι δύο διαφορετικά format του ιδίου πράγματος - του digital audio. Μία μουσική, ο ήχος μίας κιθάρας, μία φωνή και αναλογικοί ήχοι. Για να μπορέσουν να ηχογραφηθούν, πρώτα μετατρέπονται σε αναλογική ηλεκτρονική μορφή και κατόπιν γίνεται δειγματοληψία (sampling) σε αυτά πολλές χιλιάδες φορές το δευτερόλεπτο (11,22,44 Khz). Κάθε φορά που γίνεται αυτή η δειγματοληψία από ένα μετατροπέα αναλογικού σήματος σε ψηφιακό, μετριέται η δύναμη του ηλεκτρονικού σήματος και αυτός ο 8 ή 16 bit αριθμός που θα προκύψει, αποθηκεύεται σε αρχείο.



Κατά τη διάρκεια του playback (αναπαραγωγής), συμβαίνει το αντίθετο. Οι αποθηκευμένοι αριθμοί στέλνονται σε ένα μετατροπέα ψηφιακού σήματος σε αναλογικό (DAC) στην αρχική του ταχύτητα δειγματοληψίας. Ο μετατροπέας αυτός μετατρέπει τους αριθμούς σε μία ηλεκτρονική έξοδο η οποία στέλνεται σε κάποιον ενισχυτή, σε ακουστικά ή σε αυτοενισχυόμενα ηχεία. Στα digital audio αρχεία υπάρχουν δύο αριθμοί πρωτεύουσας σημασίας. Η ταχύτητα δειγματοληψίας και ο αριθμός των bits σε κάθε δείγμα. Κάθε ένα από τα δύο κανάλια σε ένα audio CD, περιέχει 44000 16bit αριθμούς για κάθε δευτερόλεπτο ήχου (αυτό μεταφράζεται σε 10Mb δεδομένων ανά λεπτό για ένα stereo CD). Για να μειωθεί το μέγεθος αυτών των δεδομένων και να μην καταναλώνουν μεγάλο χώρο μέσα σε ένα σκληρό δίσκο, υπάρχει ο δεύτερος τύπος μουσικών audio αρχείων, τα WAV αρχεία, τα οποία μπορούν να ηχογραφηθούν σε μία ποικιλία από ταχύτητες και αναλύσεις ανάλογα με την περίσταση. Οταν ηχογραφείτε σε χαμηλότερες συχνότητες από τα 44Khz, χάνετε υψηλές συχνότητες, ενώ όταν η ανάλυση της δειγματοληψίας κατεβαίνει από τα 16 στα 8 bit, χάνετε κάποιο εύρος δυναμικών. Αν το δείγμα δεν απαιτεί ιδιαίτερη ηχητική ποιότητα (π.χ ομιλία) μπορείτε να κάνετε μία 8bit μονοφωνική δειγματοληψία στα 11Khz, μειώνοντας έτσι το μέγεθος του αρ-

χείου κατά 94% ή αλλιώς από 10Mb γίνεται 625Kb ανά λεπτό. Οι ψηφιακές ηχογραφήσεις σε υψηλές αναλύσεις παρέχουν εκπληκτική ποιότητα, όπως ξέρουμε και από τα κοινά Audio CD's αλλά δεν είναι η ιδανικότερη λύση για multimedia παρουσιάσεις καθώς και για παιχνίδια, αφού απαιτούνται πολλές δεκάδες Mb για μία πλήρη και σωστή μουσική επένδυση. Αυτός είναι ένας από τους λόγους για τον οποίο χρησιμοποιείται ο τρίτος τύπος μουσικών αρχείων, τα MIDI αρχεία.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ MIDI;

Τα αρχικά MIDI είναι για το Musical Instrument Digital Interface και καθιερώθηκε το 1983 από μία ομάδα κατασκευαστών ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων με σκοπό να κάνουν τα όργανα αυτά να επικοινωνούν μεταξύ τους. Μετά από τόσα χρόνια οι εφαρμογές του MIDI έχουν εξαπλωθεί και στους Η/Υ. Ενα MIDI αρχείο, σε αντίθεση με τα άλλα audio αρχεία που περιέχουν ψηφιακά δείγματα, περιέχει πληροφορίες που αφορούν κάποιο ή κάποια synthesizers. Αυτές οι πληροφορίες είναι του τύπου ποια νότα πατήθηκε, με πόση δύναμη, πότε ελευθερώθηκε, σε ποιο κανάλι αναπαράγεται, ποιος ήχος χρησιμοποιείται, με τι ένταση κλπ. Στα MIDI αρχεία μπορεί κάποιος να επέμβει μουσικά ενώ στα WAV αρχεία δε μπορεί. Σε ένα MIDI αρχείο μπορείτε να επέμβετε στις νότες, στις δυναμικές παιξίματος, στην επιλογή οργάνων, εντάσεων, στο tempo του τραγουδιού κλπ, ενώ σε ένα WAV αρχείο μπορείτε να επέμβετε μόνο σε παραμέτρους που αφορούν την χροιά του ήχου. Αν δοκιμάσετε να αλλάξετε την ταχύτητα ενός ψηφιακού δείγματος αλλοιώνεται και ο τόνος του έχοντας τις περισσότερες φορές αναπάντεχα και αστεία αποτελέσματα. Βέβαια, υπάρχουν επαγγελματικά προγράμματα για audio editing τα οποία παρέχουν μία λειτουργία που ονομάζεται time stretching και η οποία επιτρέπει την μεταβολή της ταχύτητας ενός WAV αρχείου χωρίς να αλλοιώνεται ο τόνος του. Το άλλο μεγάλο πλεονέκτημα ενός MIDI αρχείου, είναι το μέγεθός του. Ενα αντίστοιχο αρχείο που παίζει μουσική για 1 λεπτό, τις περισσότερες φορές δεν ξεπερνάει τα 10Kb (ανάλογα πάντα με τον όγκο των δεδομένων και των MIDI καναλιών). Το μειονέκτημα των MIDI αρχείων σε σχέση με τα audio αρχεία είναι ότι δεν αποδίδει σε όλα τα συστήματα το ίδιο αφού, όπως είπαμε, δεν περιέχει μουσική αλλά πληροφορίες που απευθύνονται σε οποιαδήποτε ηχητική πηγή υπάρχει εγκατεστημένη στο σύστημά σας. Αν η ηχητική πηγή είναι αξιόπιστη (Roland, Turtle Beach, Summit, Proteus, Kurzweil, Korg, Yamaha κλπ), τότε και ο ήχος που θα παραχθεί θα είναι αξιοπρεπής. Αν όμως το MIDI αρχείο αναπαραχθεί από μία κάρτα ήχου με OPL chip ήχου, ο ήχος θα είναι απογοητευτικός. Αλλά και ανάμεσα σε άλλες ηχητικές μονάδες, μπορείτε να ακούσετε τεράστιες διαφορές στην ποιότητα του ήχου καθώς και αλλοπρόσαλλα όργανα. Αν δηλαδή κάποιος έχει φτιάξει ένα τραγούδι χρησιμοποιώντας μία ηχητική μονάδα της Korg και δώσει το τραγούδι να το ακούσει κάποιος με μονάδα της Roland, θα ακούσει άλλα αντί άλλων καθώς η ηχητική διάταξη των περισσοτέρων μονάδων είναι διαφορετική. Σε αυτό βοήθησε η Roland που καθιέρωσε το General MIDI, ένα standard το οποίο αναθέτει τους ήχους σε συγκεκριμένη διάταξη. Ετσι οποιαδήποτε ηχητική πηγή είναι συμβατή με General MIDI έχει το piano στον αριθμό 1, τα slow strings στη θέση 50, το synth Brass 1 στη θέση 63 κ.ο.κ, ενώ και τα τύμπανα είναι σε συγκεκριμένη διάταξη πάνω στο πληκτρολόγιο. Ευτυχώς οι περισσότερες, αν όχι όλες, οι πηγές ήχου που βγαίνουν σήμερα είναι συμβατές με General MIDI.





Σε αυτό το σημείο θα διακόψουμε και θα ανανεώσουμε το ραντεβού μας για το επόμενο τεύχος όπου θα δούμε τις διαφορές στην FM και την WAVETABLE σύνθεση, τι σημαίνει συμβατότητα με Sound Blaster και ποια θα ήταν η καλύτερα αγορά για ένα σύστημα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

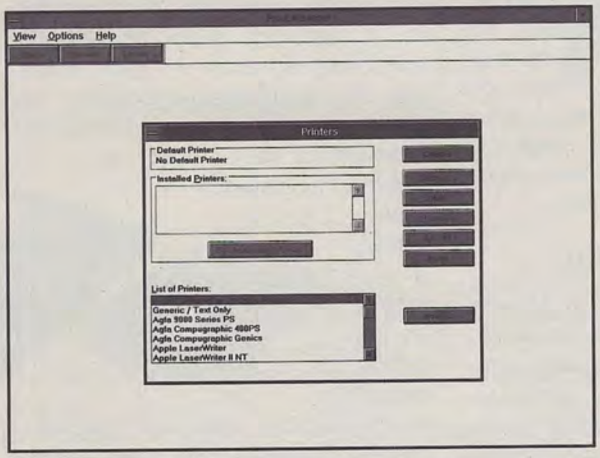
WINDOWS 3.1

Του **Β.Σάμιου**

Ολοκληρώνοντας την ανάλυση του Control Panel, που αναμφισβήτητα αποτελεί το σημαντικότερο "κομμάτι" του Main, θα παραμείνουμε στο ίδιο γκρουπ για να αναλύσουμε και τις υπόλοιπες δυνατότητες που μας προσφέρει. Αρχίζουμε λοιπόν με τον....

PRINT MANAGER

Οπως εύκολα μπορούμε να καταλάβουμε και από τον τίτλο, έχει σχέση με τους εκτυπωτές. Εχουμε τη δυνατότητα να εγκαταστήσουμε και να διαμορφώσουμε τις παραμέτρους ενός εκτυπωτή, όπως επίσης να ελέγχουμε και τα αρχεία που εκτυπώνονται. Αν εκτυπώσετε μέσα από μία εφαρμογή των Windows, με την προυπόθεση βέβαια ότι ο Print Manager είναι ενεργοποιημένος, η εφαρμογή δημιουργεί το αρχείο προς εκτύπωση και το στέλνει στον Print Manager για να αναλάβει την εκτύπωσή του. Από εκεί και πέρα μπορείτε να συνεχίσετε να εργάζεστε κανονικά ενώ εκτυπώνετε το αρχείο σας, χωρίς να περιμένετε να ολοκληρωθεί η διαδικασία της εκτύπωσης. Μπορείτε να ελέγχετε την κατάσταση των αρχείων που έχετε στείλει προς εκτύπωση και να τα τροποποιείτε αν θέλετε, μέχρι βέβαια να ξεκινήσουν να εκτυπώνονται.

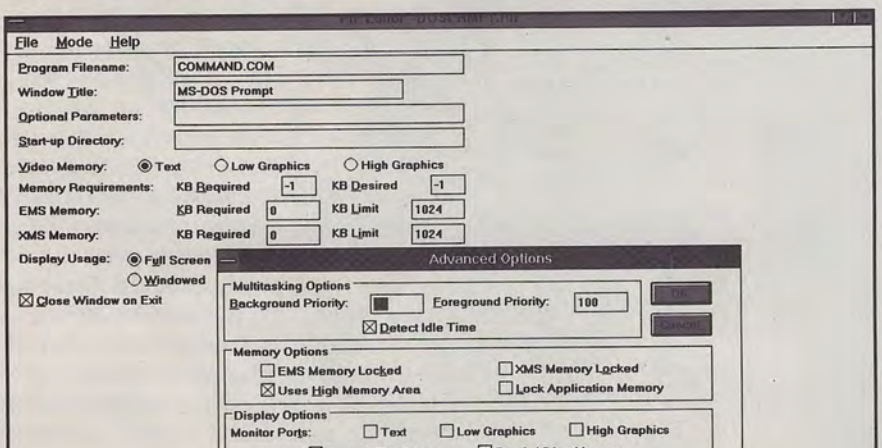


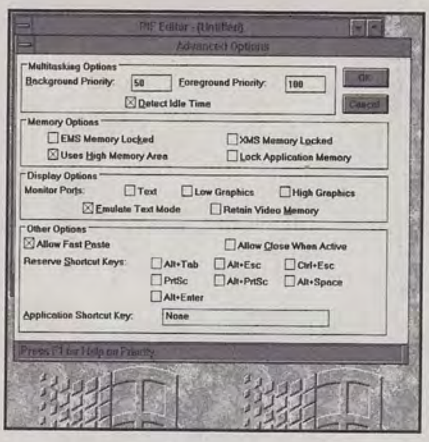
Για να εκμεταλλευτείτε όμως τις δυνατότητες που σας παρέχει ο Print Manager, όπως προανέφερα απαραίτητη προυπόθεση είναι να τον ενεργοποιήσετε. Ο τρόπος είναι απλός. Μέσα στο Control Panel και συγκεκριμένα μέσα από το icon "printers" υπάρχει η επιλογή "Use Print Manager" που σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε τον Print Manager. Βέβαια ο print manager περιέχει ακόμα μία πληθώρα επιλογών και δυνατοτήτων που προς το παρόν θα "προσπεράσουμε", καθώς απαιτείται εκτεταμένη ανάλυση. Ευελπιστούμε σε ένα από τα επόμενα τεύχη να αφιερώσουμε περισσότερο χώρο για μία πλήρη παρουσίαση.

PIF EDITOR

Οι επονομαζόμενες "non Windows applications" είναι εφαρμογές και προγράμματα "σχεδιασμένα" για το λειτουργικό σύστημα του MS-DOS και όχι αποκλειστικά για το περιβάλλον των Windows. Ωστόσο οι περισσότερες απ'αυτές "τρέχουν" χωρίς κανένα πρόβλημα και στα Windows.

Είναι αναγκαίο όμως, για τη σωστή λειτουργία και εκτέλεση των "non Windows applications", να γνωρίζουν τα Windows κάποιες πληροφορίες, όπως για παράδειγμα τη μνήμη που χρειάζεται το πρόγραμμα για να εκτελεστεί. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από τα PIF (Program Information File) αρχεία. Τα αρχεία PIF (αυτά που έχουν extension .pif δηλαδή) περιλαμβάνουν τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειάζονται τα Windows για να εκτελέσουν μία εφαρμογή. Είναι πολύ πιθανό να μην "τρέχει" ένα πρόγραμμα και να χρειαστεί να επέμβετε και να τροποποιήσετε το αρχείο PIF. Αλλη περίπτωση είναι το default pif αρχείο, που παρέχουν τα Windows και λειτουργεί για το μεγαλύτερο φάσμα εφαρμογών, να μη σας καλύπτει και να υπάρξει ανάγκη να δημιουργήσετε ένα καινούργιο. Ισως ακόμα να χρειαστεί να φτιάξετε δύο pif αρχεία, αν μία εφαρμογή είναι δυνατόν να τρέχει κάτω από διαφορετικές συνθήκες με διαφορετικές απαιτήσεις.

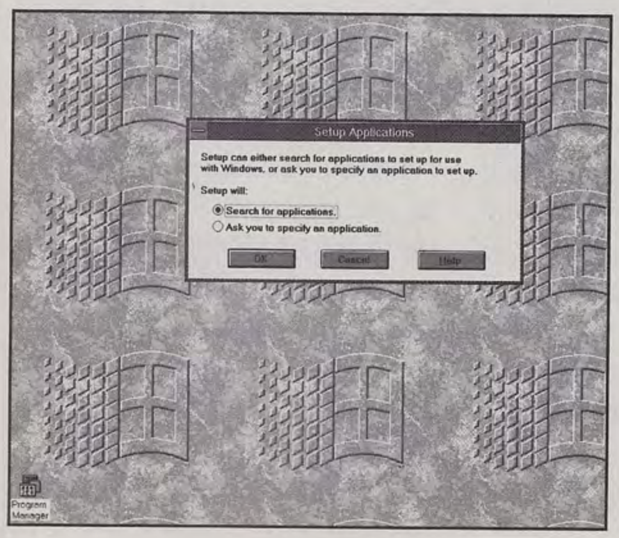




Ολα αυτά μπορούμε λοιπόν να τα πετύχουμε με τη χρήση του PIF Editor, όπου μέσα από τις πολλές επιλογές που μας προσφέρει είναι δυνατόν να εκτελούμε όποια εφαρμογή θέλουμε και μάλιστα με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

MS-DOS PROMPT

Με την επιλογή αυτή μπορείτε να γυρίσετε στο prompt του MS-DOS και να εκτελέσετε όποιο πρόγραμμα ή εντολή του λειτουργικού θέλετε, αν και σε αυτό το σημείο υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί. Προσοχή μόνο διότι όταν θα εκτελέσετε κάποιο πρόγραμμα από το prompt του DOS ta Windows χρησιμοποιούν το αρχείο "Dosprmpt.pif" σαν default για τις απαραίτητες παραμέτρους που χρειάζεται το πρόγραμμα. Το αποτέλεσμα θα είναι να υπάρχουν προβλήματα αν ένα πρόγραμμα χρειάζεται το δικό του pif αρχείο για να εκτελεστεί σωστά. Καλύτερα λοιπόν να αποφεύγετε το prompt και να εκτελείτε τις εφαρμογές σας είτε μέσα από τον Program Manager είτε μέσα από τον File Manager, τουλάχιστον αυτές που χρειάζονται το δικό τους pif αρχείο. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα αν θέλετε να εμφανίζεται το MS-DOS prompt σε παράθυρο, κάτι που θα το πετύχετε με τη χρήση του PIF Editor. Ανοίξτε το αρχείο Dosprmpt. pif και επιλέξτε την "Windowed" option.



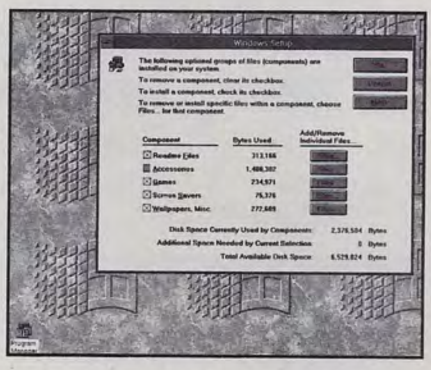
Οπως αναφέραμε πριν, υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί στην εκτέλεση των εντολών του MS-DOS. Λέγοντας περιορισμούς εννοούμε ότι μερικές από τις εντολές του λειτουργικού δε δουλεύουν σωστά με τα Windows. Για παράδειγμα η εντολή Chkdsk (check disk) με την παράμετρο "/f" προσπαθεί να τροποποιήσει κάποια στοιχεία, κάτι που δεν αρέσει στα Windows και δεν το επιτρέπουν. Το ίδιο ισχύει και για την εντολή Undelete, όπως και για τα διάφορα προγράμματα που κάνουν optimize. Καλό είναι λοιπόν να είστε προσεκτικοί και να αποφεύγετε τις εντολές αυτές.

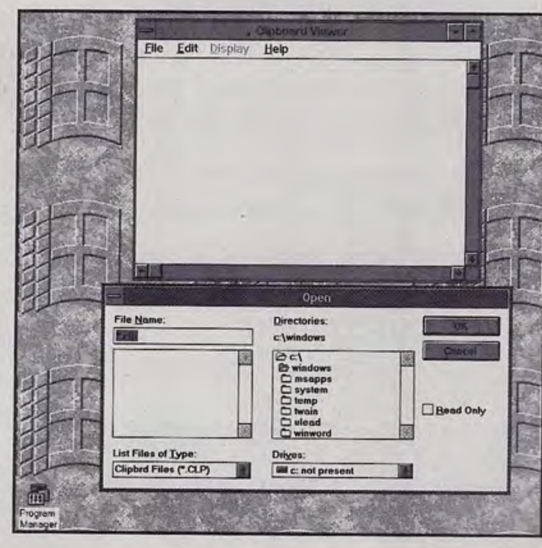
WINDOWS SETUP

Οταν κάνετε install τα Windows δίνετε κάποιες πληροφορίες σχετικά με το μηχάνημά σας, όπως για παράδειγμα την κάρτα γραφικών που χρησιμοποιείτε, το mouse, το πληκτρολόγιο κλπ. Αν αλλάξετε την κάρτα γραφικών σας ή το mouse αφού έχετε βάλει τα Windows στο μηχάνημά σας, θα ανατρέξετε στο Windows Setup για να ενημερώσετε για τις καινούργιες αλλαγές. Ολα αυτά βέβαια αφορούν την επιλογή "Change system settings", τη μία εκ των τριών επιλογών που συναντάμε.

Η δεύτερη, "Setup applications", σας δίνει τη δυνατότητα να ορίσετε τις non-Windows applications.

Η τρίτη, "Add / remove Windows components", μας επιτρέπει να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε ένα ή περισσότερα γκρουπ ή ακόμα και εφαρμογές μεμονωμένες από κάθε γκρουπ. Η αφαίρεση προγραμμάτων αποσκοπεί συνήθως στην εκμετάλλευση χώρου του σκληρού μας δίσκου. Επειδή όμως υπάρχει και η πιθανότητα να μην είχαμε βάλει όλες τις εφαρμογές όταν κάναμε install τα Windows, μπορούμε να τα προσθέσουμε και εκ των υστέρων.





CLIPBOARD VIEWER

Χρησιμοποιώντας τον Clipboard viewer μπορείτε να δείτε τα περιεχόμενα του clipboard, να τα αντιγράψετε σε ένα αρχείο, να τα διαγράψετε, να φορτώσετε από ένα αρχείο που έχετε σώσει κλπ. Εν ολίγοις, όταν μεταφέρετε πληροφορίες, είτε κείμενο είτε εικόνα, από μία εφαρμογή σε μία άλλη, αυτές αποθηκεύονται στο clipboard και μπορείτε να τις χειριστείτε μέσω του clipboard viewer.

Κάπου εδώ όμως θα σταματήσουμε την ανάλυσή μας, αφού ολοκληρώσαμε το γκρουπ Main. Στο επόμενο τεύχος θα ξεκινήσουμε να αναλύουμε το γκρουπ Accessories που παρουσιάζει ενδιαφέρον λόγω των εφαρμογών και εργαλείων που περιέχει.

AMIGA

CANNON FODDER

Ενα ακόμα διαφορετικό tip για το συμπαθητικό αυτό παισνίδι. Πηγαίνετε στην επιλογή save και όταν σας ζητηθεί όνομα για το παιχνίδι που θα σώσετε, δώστε JOOLS. Αν πάνε όλα καλά θα αναβοσβύσει η οθόνη στο κάτω μέρος για επιβεβαίωση του Cheat. Ολοι οι άνδρες σας θα πάρουν προαγωγή και επιπλέον θα έχουνεξαιρετικές ικανότητες στην σκοποβολή.

CLOCKWISER

Οι τριάντα πρώτοι κωδικοί του παιχνιδιού.

2. QWERTYVI
3. HOTSSSSS
4. MONINANU
5. KREZUWEE
6. STALIOPA
7. ZWEETSOCK
8. LAARSMIO
9. PORFEDIE
10. DERFGENO
11. IELBEDIE
12. BRABEKIL
13. PLUISJES
14. ATSEWENT
15. CHACHOLI
16. PIROWARF
17. JILSAPOI
18. DRILBILL
19. FLOSEPIL
20. BLUBSALF
21. MEGABYTE
22. YABADABA
23. KRAKAMIK
24. KIKASTIK
25. OKIDOKIH
26. HATSEKIE
27. OSSEFROS
28. GRATGOPL
29. HUIPERTU
30. OLKEPOLK

THE SETTLERS

Αν γραψετε την λέξη Passive στην οθόνη των κωδικών μπορείτε να περάσετε σε όποιο επίπεδο θέλετε. θα πρέπει να τοποθετήσετε "Knight Huts" όσο το δυνατόν πιο κοντά στα σύνορα επεκτείνωντας έτσι την περιοχής σας. Επίσης "Knight Huts" πρέπει να τοποθετείτε και δίπλα απο κάθε κτίριο που φτιάχνετε. Η περιοχή που θα ξεκινάτε τις εργασίες εγκατάστασης σας θαπρέπει να είναι περιοχή με κοιτάσματα χρυσού. Αυτό είναι βασικό γιατί όσο περισσότερο χρυσό έχετε τόσο περισσότερους "Knights" θα έχετε στην διάθεσή σας. Εαν φτιάξετε ένα παράλληλο με αυτό του εχθρού σας μονοπάτι τότε θα γεμίσει την αποθήκη σας με διάφορα αγαθά χωρίς αυτό να σημαίνει ότι θα σταματήσει να σας πολεμάει. Επίσης εαν έχετε πρόσβαση στη θάλασσα καλό θα ήταν να στείλετε κάποιον να πάει για ψάρεμα αφού αυτός είναι ένας πολύ έξυπνος τρόπος για να έχετε τροφή.

PUTTY SQUAD

Οι κωδικοί για κάθε επίπεδο. CAPRI, BURGER, GAIA, ORGAN, PREY, DREAMER, CHRIS, BAZGIBB, ARABIA, JET, MELON, RHUBARB, GONDOLA, ARIES, CHERRY, FODDER, NICKEL, SENNA

BUMP 'N' BURN

Αντί να πατήσετε το Select Game πατήστε Exit. Οταν εμφανιστεί η φλεγόμενη σημαία γράψτε ZXR75OR. Η οθόνη θα αναβοσβήσει επιβεβαιώνοντας την μικρή "ατιμία" που θα προσθέσει αρκετά χρήματα στον λογαριασμό σας. Επίσης αν θέλετε να ακούτε μουσική γράψτε Housey.

BENEFACTOR

Ορίστε μερικοί κωδικοί για να ξεπεράσετε κάθε είδους δυσκολία στο παιχνίδι.

11. 6MB3PMCJQN
12. 1PQHLWN23T
13. 1NQDJQTGMT
14. 1NQ2RRPDQQ
15. 6FB3PFCJQG
16. MKQPDNNM1K
17. MMQPGPQPGP
18. MRCNJLJ5QS
19. M33QPMJRQN

20. MNQ5JVJNC4
21. 2X12CHBFD3
22. MBQ5RJPTQ3
23. 2NQH4QSJQS
24. M4QPHRRQ3S
25. MQQ5P34SNG
26. 24QLTVN3QS
27. MMQPSP4NQN
28. MV1MFF2QJJ
29. MNQPKQ5T45
30. 5NB2MNF3QR
31. 2JQLVQLGQL
32. 1GQGGMK11G
33. QQFCFCFCFC
34. 32QKLGVPQL
35. 3MQJMN5NQR
36. GVDJCGC3BF
37. 3LQJDMRK2N
38. 3FQJJGXQQN
39. QNFCMPJGQT
40. 3MQ4KS4M3Q
41. QMFC34JGMS
42. 3MQJ4NSLQP
43. 1MQCR4PBQN
44. 3NQJG45NKS
45. QVNGNLNGNL
46. 6JLNS4JLQM
47. 1PQFT5NCQR
48. M524DGCMB2
49. MS2422DNDD
50. 2CQJNHTMQK

DUNE 2

Το συγκεκριμένο κόλπο "πιάνει" μόνο στην περίπτωση που έχετε διαλέξει τους Ordos. Δημιουργήστε την βάση σας δίνοντας προσοχή στην αμυντική της ικανότητα. Στείλτε ένα άρμα για να δημιουργήσει προβλήματα στην κατασκευή της αντίπαλης βάσης. Οι αντιπαλοί σας φυσικά θα επιτεθούν όμως εσείς ως προνοητικός θα έχετε φροντίσει όπως είπαμε πριν να οχυρώσετε καλά την βάση σας έτσι ώστε να μην σας δημιουργήσουν προβλήματα οι αντίπαλες επιθέσεις. Στείλτε το "deviator" (το όχημα που πετάει κάτι σαν αέριο και τρελένει τους αντιπάλους) ανάμεσα στην βάση του εχθρού και την δική σας. Οταν οι αντίπαλοι στείλουν κάποιο άρμα χρησιμοποιήστε το "deviator" και θα μετατρέψτε το αντίπαλο άρμα σε δικό σας μυστικό όπλο! Διατάξτε το τώρα να επιστρέψει στην βάση του και να καταστρέψει τα πάντα. Το ίδιο κόλπο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και με όλα τα οχήματα των εχθρών σας...

DISPOSABLE HERO

Πηγαίνετε στην οθόνη με τις επιλογές και βάλτε το level στο arcade mode όπως επίσης και τον ήχο στο μηδέν. Πηγαίνετε στο πίνακα των high-score και καθώς θα έχετε πατημένο το δεξί κουμπί του mouse πληκτρολογήστε EUPHORIA. Μόλις επιστρέψετε στην οθόνη με τις επιλογές σας περιμένει μία έκπληξη καθώς θα αντικρύσετε ένα καινούργιο menu επιλογών.

HIRED GUNS

Κατα τη διάρκεια του παιχνιδιού και ασχέτως σε ποιο σημείο βρίσκεστε πληκτρολογήστε τη λέξη "AMIGA" για να αποκτησετε απεριόριστη ενέργεια και πυρομαχικά. Το κάτω μέρος της οθόνης θα αναβοσβύσει για επιβεβαίωση ότι το κολπάκι έπιασε. Επίσης ψάξτε για τις "μπανάνες" γιατί είναι τα πιο ισχυρά όπλα στο παιχνίδι.

JURASSIC PARK

Οριστέ και οι κωδικοί

Triceratops Paddock	B5A48352
Underground Tunnels	E54C67AA
Stegasaurus Paddock	D5F4AB62
Gallimimus Paddock	E5C4B37A
Main Gate	95B48B42
Brachiosaurus Paddock	85A4834A
Pterodome	B584935A

ZOOL 2

Πληκτρολογήστε BUMBLEBEE όταν θα βρίσκεστε στο option screen και όταν θα θέλετε να βλέπετε το επόμενο επίπεδο δεν έχετε παρά να πατάτε το Return.

PC

WORLD CUP USA 94

Οσοι είστε φανατικοί φίλοι της ομάδας του Μαραντόνα και του Κανίγια μπορείτε να πάρετε την εκδικήση σας από την FIFA οδηγώντας την Αργεντινή μέχρι την κατάκτηση του τροπαίου! Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μία αλλαγή βάζοντας στο παιχνίδι τον D. Armando. Είναι τουλάχιστον δυο φορές γρηγορότερος από όσο όλοι οι άλλοι... Προσέξτε γιατί το "κόλπο" πιάνει μόνο όταν η αλλαγή γίνεται κατα την διάρκεια του ματς και όχι αν γίνει από πριν.

PINBALL FANTASIES

Γράψτε πριν ξεκινήσει το παιχνίδι τους παρακάτω κωδικούς... Greet: Σας εμφανίζει τη λέξη "Hi". Snail: Κάνει το παιχνίδι πιο "αργό". Extra Balls: Δυο ακόμη μπίλλιες στην διαθεσή σας.

DESERT STRIKE

Πριν απογειώσετε το σκάφος σας πατήστε F1 στο menu screen και μετά γράψτε waterfall. Πατήστε Enter και θα ανακαλύψετε ότι το σκάφος είναι πλέον αόρατο! Αν θέλετε να αποφύγετε τη συγκεκριμένη αποστολή πατήστε Q και επιστρέψτε πίσω.

HOCUS POCUS

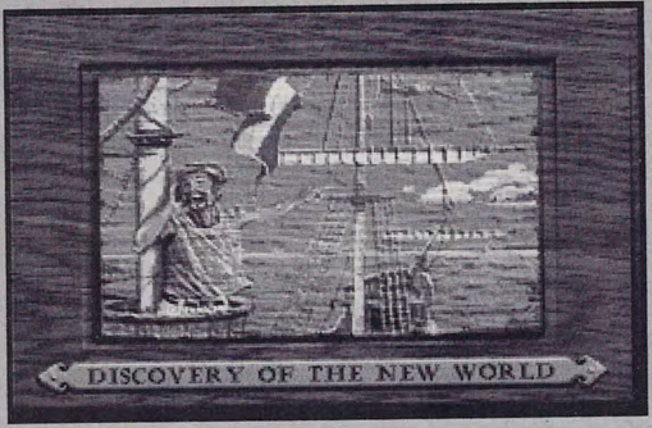
Εαν έχετε την έκδοση 1.0 μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το "κόλπο", διαφορετικά στις υπόλοιπες εκδόσεις ίσως να υπάρχει πρόβλημα.

Ξεκινήστε λοιπόν και αμέσως κάντε "save". Μπείτε στο πρόγραμμα τώρα και πηγαίνετε στο αρχείο HOCUS.SAV. Με έναν Hex-Editor αλλάξτε το byte στην θέση 30 και θα μπορείτε έτσι να παίξετε σε όποιο επίπεδο θέλετε. Η τιμή 0 αντιστοιχεί στο πρώτο επίπεδο, η τιμή 1 στο δεύτερο κ.ο.κ. Ξεκινήστε το παιχνίδι πάλι και φορτώστε το save σας. Θα βρεθείτε στην ευχάριστη θέση να παίξετε από το επίπεδο που επιλέξατε.

COLONIZATION

Σας δίνουμε τον τρόπος για να αποκτήσετε πολλά χρήματα. Αλλάξτε τα παρακάτω Bytes και θα βρεθείτε τόσο πλούσιοι που ούτε καν το φανταζόσασταν.

BYTE	TIMH
0008E8	FF
0008E9	FF
0008EA	FF



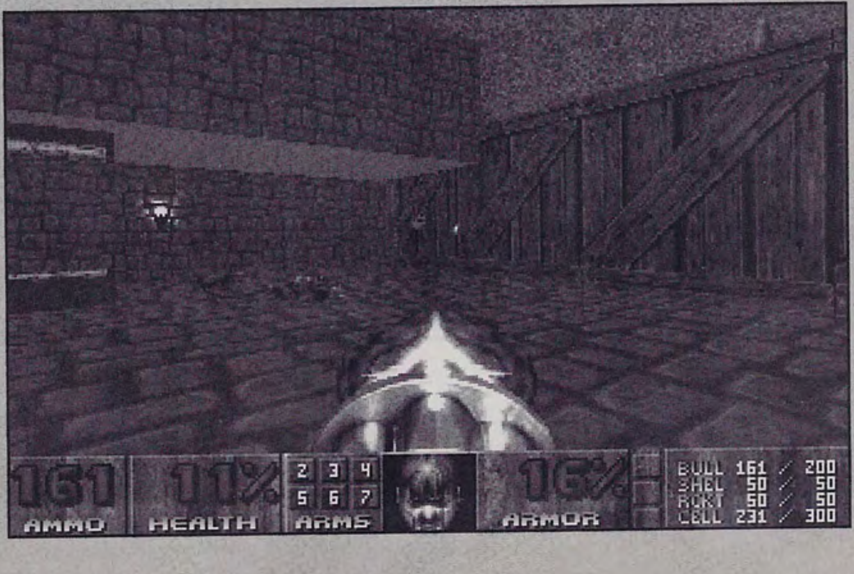
ROBOCOP 3

Πατώντας το δεξί shift και γράφοντας nemydideht (ανάποδα διαβάζετε "the didy men") θα έρθει να σας βοηθήσει ο Ken Dodd...

DOOM

Οσα tips και να δώσουμε για το DOOM ποτέ δεν είναι αρκετά. Αυτή τη φορά τα tips αφορούν το πρώτο μέρος του φοβερού παιχνιδιού. Αν θέλετε όλα σας τα όπλα να ρίχνουν με την ταχύτητα του πολυβόλου δεν έχετε παρά να κάνετε την παρακάτω επέμβαση. Πρέπει να προσέξετε όμως δύο πράγματα. Πρώτον, να φυλάξετε το αρχείο DOOM.EXE σε περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά στην "επέμβαση" και δεύτερον, να βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε την version 1.2 του παιχνιδιού. Μετά από αυτά λοιπόν χρησιμοποιήστε έναν Hex-Editor μπείτε μέσα στο αρχείο Doom.exe και αλλάξτε στις παρακάτω διευθύνσεις τα bytes που σας δίνουμε.

Διεύθυνση	Τιμή	Αλλαγή
85BCC	01	05



85BFC	03	05
85C14	02	05
85C2C	02	05
87C18	02	01
87DFC	03	01
87E18	07	01
87E20	17	12
88064	08	01
88080	0C	01
8809C	00	01
880B8	03	01
880D4	04	01
880F0	04	01
8810C	04	01
88240	03	01
88248	3D	39
8825C	14	01
88278	04	91
88294	04	01
8B740	A0	40
8B741	1C	1F

Αν όλα τα κάνετε σωστά θα δείτε το ρουκετοβόλο να ρίχνει με την ταχύτητα του πολυβόλου και όχι μόνο. Το πρόβλημα βέβαια είναι ότι τελειώνουν γρήγορα τα πυρομαχικά σας αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, ξέρετε εσείς (IDFA).

TFX

Πατώντας το δεξί shift γράψτε plop. Θα ανακαλύψετε ότι το σκάφος είναι απρόσβλητο πλέον στους εχθρικούς πυραύλους και επιπλέον όταν θα σας καταρίπτουν εσείς θα προχωράτε αυτόματα στο επόμενο επίπεδο. Επίσης, δώστε το όνομα του πιλότου σας και στη συνέχεια αντί να πατήσετε μόνο Enter, πατήστε CTRL+ ENTER. Θα μπορείτε να πηγαίνετε σε όποια αποστολή θέλετε.

ALIEN BREED

Ορίστε και οι κωδικοί που σας επιτρέπουν να πηγαίνετε στο αντίστοιχο επίπεδο.

2. AAJIHGDDC
3. CGGHDGGDG
4. HDICICCII
5. IDHEHDGCC
6. IJIIDIHEC
7. CFDFEFEFJ
8. JIIJIIIIC
9. AAAABAAAA
10. CCGDGBBBB
11. HHIAAJJIG
12. GGDDJJHFD
13. JIECBFGFF
14. HGGEDDCCB
15. HHHGFGDCC
16. IHDCHGHFF

RAPTOR

Στα PC σπάνια συναντάμε κάποιο καλό shoot'em up αν λοιπόν δεν εκμεταλλευτούμε και το Raptor τότε καήκαμε. Αν λοιπόν σας κούρασε και το παρατήσατε καιρός να το ξεκινήσετε πάλι. Πατώντας το πλήκτρο DEL θα αποκτήσετε 5 DEATHRAY. Αν το ξαναπατήσετε τότε θα γεμίσετε την ενέργειά σας.

THE INCREDIBLE MACHINE

Σας παραθέτουμε μερικούς από τους κωδικούς.

DYNAMIX SATURN BEAR IRELAND MACHINE KING FISH WORD HOT DOG DRAGON DALE BRIEF DISK ANTS CHESTERTON COUNTDOWN SHUTTLE BASEBALL SIZE PSALMS TANK HARPSICHORD FLANGE NIGHT MARKET SEASON GAMES DESK TRIBOLOGY WESTERN MYRTLE ABRASIVE LOGHOME QUATERNION DEFORMATION GRA-PHICS AQUARIUM ELASTIC KNUTH SHOE ADHESION DONALD FLOWER SPECTRA COMPACTDISK STORE INDUCTION SHAVERLAKE CLARE POLARIZATION RHEUMATISM KERRY OVERJOX

Πριν κλείσουμε με τα tips αυτού του μήνα θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το φίλο αναγνώστη Δούντση Αποστόλη για τα πολλά και ενδιαφέροντα tips που μας έστειλε.



Το Διήγημα

Του **Δημήτρη Κλεάνθη**

Η νύχτα ήταν βροχερή. Η θύελλα είχε εμποδίσει τους κατοίκους της πόλης να κατέβουν στο κέντρο της. Οι κιν/φοι που βρίσκονται εκεί είναι σχεδόν άδειοι. Ενα ζευγάρι βγαίνει από έναν και κατευθύνεται προς το αυτοκίνητό τους. Περνώντας από ένα στενό, ξεπετάγεται μπροστά τους ένας ζητιάνος. "Σας παρακαλώ, δώστε κάτι". "Φύγε από μπροστά μας" λέει ο άντρας και τον σπρώχνει. Το ζευγάρι συνεχίζει το δρόμο του αλλά από πίσω ο ζητιάνος βγάζει ένα όπλο και τους πυροβολεί. Το ζευγάρι πέφτει κάτω νεκρό. Ο ζητιάνος τους πλησιάζει, σκύβει και παίρνει το πορτοφόλι του άντρα. "Χα, χα, χα έπρεπε να με βοηθήσετε όταν μπορούσατε". Λίγα τετράγωνα παρακάτω συναντάει έναν άλλο ζητιάνο. "Λοιπόν, πως πήγες;"

"Πολύ καλά, φίλε, κοίτα τι βούτηξα". "Ωραία πάμε να τα μοιράσουμε".

Ξαφνικά, η ομίχλη του στενού φαίνεται να διασπάται. Μία μαύρη, μεγαλόσωμη φιγούρα προβάλει. Οι ζητιάνοι φαίνονται απορημένοι. "Ποιος είσαι;" λέει ο ένας. "Τι θες από εμάς;" συμπληρώνει ο άλλος. Η φιγούρα πλησιάζει αμίλητα, σιωπηλά, απειλιτικά. Ενας από τους ζητιάνους βγάζει το όπλο του. Πιο γρήγορος, ο μυστηριώδης τύπος, βγάζει το δικό του και τον σκοτώνει. Πανικόβλητος ο άλλος, επιχειρεί να ξεφύγει. Τρέχει γρήγορα. Μπροστά του όμως ξεπετάγεται από το πουθενά η φιγούρα. Τον πιάνει από τον λαιμό και τον σηκώνει από το έδαφος. "Ποιος είσαι; Σε παρακαλώ λυπήσουμε" "Είμαι ο Shadow, αλήτη" και τα χέρια του σφίγγουν γύρω από το λαιμό του αλήτη. Το επόμενο πρωϊνό η αστυνομία είχε κάτι πολύ πιο σοβαρό να σκεφθεί από δύο νεαρούς ζητιάνους. Μία έκρηξη στο πιο κεντρικό ξενοδοχείο της πόλης κόστισε τη ζωή σε 250 άτομα. Ο επιθ/τής Θόρτον και ο νέος βοηθός του ο Φίλαντ, έχουν αναλάβει την υπόθεση. "Τελικά, το σημείωμα που πήραμε δεν μας βοήθησε, έτσι μικρέ;" λέει ο Θόρτον. "Πιο πολύ έμοιαζε με γρίφο παρά με μήνυμα, κύριε" απαντάει ο Φίλαντ. "Πράγματι", αποκρίνεται ο Θόρτον.

Ωρα 9:00 μ.μ. Στα γραφεία της αστυνομίας φτάνει ένα μήνυμα. Ο Θόρτον το διαβάζει:"Εκεί που το βασίλειο των φυτών συναντάει τους ανθρώπους και γίνεται μέσο επικοινωνίας, εκεί θα με βρείτε"! " Τι να εννοεί, κύριε;" ρωτάει ο Φίλαντ. "Ποιός ξέρει;" απαντάει ο Θόρτον.

Πίσω στην σπηλιά του ο Shadow δεν έχει βγάλει ούτε την μαύρη του στολή ούτε τον υπερσύγχρονο εξοπλισμό του. Εχει καθήσει σιωπηλά μπροστά στον υπολογιστή του και προσπαθεί να λύσει το μυστήριο. Ο υπολογιστής όμως δεν μπορεί να κάνει τίποτα.

Ουτε ύποπτοι, ούτε ενδείξεις, ούτε τίποτα. Το πρωί μια καινούργια έκρηξη συγκλονίζει την πόλη. Αυτή τη φορά στόχος ήταν το πιο κεντρικό ανθοπωλείο της πόλης. Ο Θόρτον και ο Φίλαντ ήταν και πάλι εκεί. " Ωστε αυτό εννοούσε το αίνιγμα, έτσι μικρέ;" είπε ο επιθεωρητής. "Πράγματι κύριε. Μόνο που δεν το καταλάβαμε έγκαιρα!" απάντησε ο νεαρός.

Ωρα 8:00 μ.μ. Ενώ ο Shadow φοράει τη στολή του και τον εξοπλισμό του, στα γραφεία της αστυνομίας, θα φτάσει άλλο ένα μήνυμα. Αύτη τη φορά λέει " Μπορεί εκεί να σώζονται ή να χάνονται ζωές και το λευκό να κυριαρχεί, αλλά εγώ θα τους σκοτώσω όλους!" " Με τρελαίνει όταν παίρνω ένα παρανοϊκό σημείωμα από ένα παρανοϊκό βομβιστή που θέλει να κάνει κάτι παρανοϊκό." σκέφτεται ο Θόρτον. " Βρήκε μέρα να λείπει και αυτός ο Φίλαντ!" συνεχίζει. Εν τω μεταξύ, ο Shadow πηδώντας απο ταράτσα σε ταράτσα γυρίζει την πόλη. Είναι σίγουρος πως θα βρεί τον βομβιστή. Ξαφνικά, μια υπόκωφη βοή ταράζει την πόλη.

Το Γενικό Νοσοκομείο έχει πάρει φωτιά. Και αυτή τη φορά ο Shadow δεν μπόρεσε να κάνει τίποτα.

Στον τόπο της έκρηξης καταφθάνουν ο Θόρτον και ο Φίλαντ. " Κύριε, χθες ήρθε και άλλο σημείωμα;" ρωτάει ο Φίλαντ. " Ναι, μικρέ" του απαντάει ο Θόρτον και συνεχίζει "άστο τώρα, πάει, δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα."

Ωρα 1:00 μ.μ. Ο Shadow βγαίνει απο το αμάξι του και κατευθύνεται στην μυστική είσοδο της σπηλιάς του. Βγάζει την στολή του και τα όπλα του και βάζει τα κανονικά του ρούχα. Ο υπολογιστής το μόνο που μπορεί να του πει είναι ότι δεν υπάρχει συνδετικός κρίκος ανάμεσα στις εκρήξεις. Αρα θα υπάρχει και άλλη έκρηξη για να συμπληρωθεί το πάζλ.

Ωρα 8:00 μ.μ. Στο γραφείο του Θόρτον μπαίνει ο Φίλαντ. " Βρήκα αυτό στην πόρτα, κύριε!" λέει ο Φίλαντ. " Ωχ, κι άλλο αίνιγμα!" αποκρίνεται ο Θόρτον. Πράγματι, ήταν κι άλλο ένα αίνιγμα. Αυτή τη φορά έλεγε "Μπορεί εκεί να έμεναν οι κυρίαρχοι του σκακιού, αλλά εγώ δε θα το σεβαστώ." " Αντε τώρα να βρείς τι εννοεί" σκέφτεται ο Θόρτον. Το ξημέρω-

του Μήνα



μα βρίσκει τον Θόρτον και τον Φίλαντ στα ανάκτορα του βασιλιά και της βασίλισσας της μεσαιωνικής περιόδου που κυριαρχούσαν στην πόλη. " Ωστε αυτό εννοούσε, κύριε!" λέει ο Φίλαντ. " Οντως, μικρέ, όντως" απαντάει ο Θόρτον.

Η ατμόσφαιρα στην σπηλιά του Shadow είναι ηλεκτρισμένη. Η στολή του και ο υπερσύγχρονος εξοπλισμός του δεν τον έχουν βοηθήσει καθόλου. Ο Shadow μπορεί απλώς να παρακολουθεί ανήμπορος να αντιδράσει.

Το επόμενο πρωί έγινε κάτι περίεργο. Βέβαια, οι εκρήξεις είναι κάτι συνηθισμένο, όμως η τελευταία ήταν περίεργη. Εγινε στο ξενοδοχείο που είχε γίνει η πρώτη και επίσης δεν υπήρχε σημείωμα, μόνο ένα μήνυμα στον τοίχο " Εγώ σας το είπα!" Αυτή τη φορά ο Φίλαντ και ο Θόρτον ήταν τελείως μπερδεμένοι. Το βράδυ ο Shadow ετοιμάζεται. Φοράει την ολόσωμη στολή του, παίρνει τα όπλα του και βγαίνει απο την σπηλιά του.

Η νύχτα είναι άσχημη. Βροχή και αέρας θύμιζαν θεομηνία. Στο περβάζι του Θόρτον εμφανίζεται μια σκιά. Προτού προλάβει να τρέξει ο Θόρτον, η σκιά εξαφανίζεται.

Ο Θόρτον ανοίγει το παράθυρο του και βρίσκει ένα σημείωμα. Το παίρνει και αρχίζει να διαβάζει!" Να η λύση του μυστηρίου

Ξενοδοχείο
Ανθοπολείο
Νοσοκομείο
Ανάκτορα
είμαι ο Shadow"

" Μα τι στο καλό εννοεί;" σκέφτεται ο Θόρτον. Αμέσως, όμως, όλα είναι ξεκάθαρα στο μυαλό του! Ο βομβιστής χτυπάει ΞΑΝΑ από την αρχή! Τώρα, λοιπόν σειρά έχει το ανθοπωλείο! Αμέσως τρία περιπολικά ξεκινούν. Εξω από το ανθοπωλείο βρίσκεται ο βομβιστής, όμως δεν είναι μόνος. Μια σκιά ξεπροβάλει από πίσω του. "Π...ποιο... ποιός είσαι φίλε;" ρωταέι τρομοκρατημένος ο βομβιστής. " Είμαι ο Shadow".

Ο βομβιστής πετάγεται, τρέχει και φτάνει στο αμάξι του. Βάζει μπροστά, προτού προλάβει να κάνει τίποτα ο Shadow και το σκάει. Ο Shadow βγάζει ένα γάντζο. Τον πετάει και αυτός γαντζώνεται σε μια υδρορροή. Ο Shadow υψώνεται στον αέρα και ακολουθεί από την στέγη το αμάξι του βομβιστή. Από πίσω ακολουθούσαν τα περιπολικά. Το κυνηγητό θα σταματήσει έξω από ένα εργοστάσιο. Ο βομβιστής μπαίνει μέσα και τον ακολουθεί ο Shadow. Ξαφνικά, ο βομβιστής σταματάει και βγάζει μια καραμπίνα. Πυροβολεί τον Shadow, αλλά η ενεργειακή ασπίδα που τον προστατεύει εξοστρακίζει τις σφαίρες. Ο εγκληματίας αφήνει το όπλο και τρέχει. Ο Shadow ξαναβγάζει τον γάντζο του και τον πετάει. Αυτός πιάνεται γύρω απο τα πόδια του βομβιστή που πέφτει κάτω.

Ολα τελείωσαν. Ομως, όχι. Ο βομβιστής βγάζει ένα μαχαίρι και κόβει το σκοινί του γάντζου. Μετά από, πολύ τρέξιμο, ο Shadow και ο βομβιστής στέκονται πάνω σε μια πλατφόρμα.

Από κάτω καυτό, διάπυρο υλικό. Το λόγο τώρα έχουν οι γροθιές. Μετά απο σκληρή μάχη ο βομβιστής αντέχει ακόμα. Στην άκρη της πλατφόρμας όμως, γλιστράει. Προτού πέσει πιάνει το πόδι του Shadow. " Σώσε τον γιατί θα πέσεις και εσύ" φωνάζει απο μακριά ο Θόρτον που τους έχει προλάβει. Ο Shadow κοντοστέκεται. Σκέφτεται και αποφασίζει. "Οχι" λέει τελικά και αφήνει τον εαυτό του να πέσει μαζί με τον βομβιστή!

Την επομένη, στα γραφεία της αστυνομίας όλα κυλούν ήρεμα. Ολους όμως, τους απασχολεί η ταυτότητα του Shadow. Κανείς, παρόλα αυτά, δεν έχει προσέξει την απουσία του Φίλαντ!!

αλληλογραφία

Αγαπητό USER

Ειμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου απο το τεύχος 38, και έχω καταλάβει ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των Computer Games και όχι μόνο.Ας μην σε κουράζω όμως και ας περάσω στις ερωτήσεις.

1) Είμαι κάτοχος ενός 286/20, 1Mb Ram, 40 Mb Hd, 2 Floppy Drives, SVGA 256 χρώματα 1024x768 και ξέρω οτι έχει παλιώσει και ότι είναι για πέταμα. Θέλω να το μετατρέψω σε ένα 386 DX/40, 4Mb Ram, 140 Mb Hd με Sound Blaster 2 Original. Πόσο θα μου κοστίσει;
2) Αν πουλήσω το PC μου πόσο θα πιάσει;
3) Είναι καλή επιλογή να το ανταλλάξω με μια Amiga 500, TV monitor, mouse pad, δύο joystiks και 300 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια και utilities.
4) Πες μου, ποιά είναι κατά τη γνώμη σου τα 5 καλύτερα παιχνίδια που έχουν σχέση με το μπάσκετ.
5) Αν το πουλήσω μπορώ να αγοράσω με τα ίδια λεφτά μια Amiga 1200; Αν ναι μετά πόσο θα μου κοστίσει το μόνιτορ της;

ΥΓ1 Olympiakos legend, Gate 7 Olympiakara ole
ΥΓ2 Zarko i still love you
YG3 Rave is the best......
ΥΓ4 I'm crazy for girls
ΥΓ5 Θέλω να μου στείλεις αν μπορέσεις την λύση του Lost in Time 1&2.
ΥΓ6 Ξέρω ότι είσαι φανατικός Ολυμπιακός
ΥΓ7 Συγγνώμη αν σε κούρασα
ΥΓ8 Ελπίζω σε δημοσίευση, BYE

Φιλικά Στεργίου Σωτήρης

Φίλε Σωτήρη
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε στις ερωτήσεις σου.
1) Θα σου κοστίσει περίπου 150000.
2) Οσα και αν "πιάσεις" καλά θα είναι. Ετσι όπως έχουν ξεφτιλιστεί οι τιμές είναι δύσκολο ακόμα και να βρεις να το πουλήσεις.
3) Σε συμφέρει αυτή η ανταλλαγή αν αναλογιστείς ότι τώρα πια δεν μπορείς να παίξεις και πολλά παιχνίδια (αν όχι κανένα) στο 286 σου σε αντίθεση με την Amiga που έχεις τη δυνατότητα να παίζεις μία πληθώρα παιχνιδιών.
4) Τα αθλητικά παιχνίδια και ιδιαίτερα αυτά που έχουν σχέση με το μπάσκετ είναι είδος προς εξαφάνιση. Το καλύτερο που προτείνουν οι μπασκετόφιλοι είναι το TV SPORT'S BASKETBALL για Amiga.
5) Μπορείς να αγοράσεις μία A1200 και χωρίς την ανάγκη αγοράς ενός monitor καθώς διαθέτει υποδοχή που συνδέεται απευθείας στην τηλεόραση. Το μόνο που πρέπει να προσέξεις είναι η αγορά ενός σκληρού δίσκου αν θέλεις να παίζεις αξιόλογα παιχνίδια στην A1200.

Αγαπητό USER
Πολύ χάρηκα που επιτέλους μετά από πολλούς μήνες, είδα Amiga reviews και θέματα για αυτή στο περιοδικό. Τα τόσα γράμματα που στείλαμε έπιασαν τόπο. Εχω λοιπόν μία A1200 και ένα G.Gear.
1)Το Lion King έχει βγει για 1200; Αν ναι αξίζει πιο πολύ από την version του G.Gear; Η ίδια ερώτηση για το Jungle Book.
2)Το Sonic 3 έχει βγει για το G.Gear;
3)Το G.Gear έχει ακτινοβολία όπως η TV; Γιατί το software για τις κονσόλες (για όλες μιλάω) είναι πανάκριβο, ενώ στο κάτω κάτω πειρατεία δεν υπάρχει; Τέλος θέλω να πω στον κ.Γρηγοριάδη (τεύχος 53 USER) ότι η Amiga δεν θα πεθάνει ποτέ και άνετα συναγωνίζεται τα PC.
ΥΓ. Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά σας και φυσικά συνεχίστε

να στηρίζετε την Amiga.
ΥΓ1. Τι θα γίνει με την αφίσα θα βάλετε επιτέλους;
ΥΓ2. Υπάρχουν τίποτα νέα για το CD-ROM της A1200 από την Commodore;
ΥΓ3. To Star Wars Tie Fighter θα βγει στην Amiga ή ονειρεύομαι;
ΥΓ4. Θρύλος Θεός Ολυμπιακός.
ΥΓ5. Υπάρχουν τα Animaniacs, Tiny Toons, Earthworm Jim για A1200;

Φιλικά Δήμος Νικολής.

Φίλε Δήμο

1) Από ότι γνωρίζουμε δεν έχει κυκλοφορήσει.
2) Ναι, έχει βγει.
3) Το Game Gear έχει "ακτινοβολία" όπως η τηλεόραση.
Γιατί δεν πρόκειται περί software αλλά περί hardware. Το catridge κοστίζει μόνο από άποψη κατασκευής αν προσθέσεις μάλιστα και την δουλειά....
ΥΓ. Θα συνεχίσουμε την καλή δουλειά. Φυσικά θα στηρίζουμε και την Amiga, δεν έχουμε τίποτα με το μηχάνημα. Δίνουμε την ίδια σημασία τόσο στην Amiga όσο και στο PC, χωρίς διακρίσεις.
ΥΓ1. Αν επιμείνετε περισσότερο.
ΥΓ2. Οχι, τίποτα επίσημο τουλάχιστον.
ΥΓ3. Για την 1200 υπάρχουν κάποιες ελπίδες αλλά τελικά ίσως και να ονειρεύεσαι.
ΥΓ4. ;
ΥΓ5. Οχι, δεν υπάρχει κανένα, ίσως αργότερα να εμφανιστούν τα Tiny Toons και το Animaniacs αλλά είναι μόνο φήμες.

Αγαπητό USER

Είμαι ένας καινούργιος αναγνώστης σου (έχω μόνο τρία τεύχη). Κόβω τα περιττά (που εννοούνται) και προχωρώ στις ερωτήσεις μου.
1)Τώρα που έκλεισε η Commodore ποιο είναι το μέλλον της Amiga; Θα συνεχίσει να βγαίνει software γι'αυτή; Επίσης η A1200 σταμάτησε να υπάρχει επειδεί σταμάτησε η παραγωγή της, Θα ξαναρχίσει η παραγωγή της; (όλα τα μαγαζιά που απευθύνθηκα για να την αγοράσω μου είπαν να τηλεφωνήσω μετά τα Χριστούγεννα).Αν η απάντηση είναι θετική τότε απάντησε και τις υπόλοιπες ερωτήσεις μου.
2)Τι είναι το 3,5" και 2,5" σκληρός δίσκος που συνέχεια λέτε (μιλάω πάντα για A1200).
3)Η Amiga καθιερώθηκε ως παιχνιδομηχανή. Ποια η διαφορά της A1200 στα παιχνίδια από ένα Mega Drive (που ήδη έχω). Συμφέρει να το δώσω να πάρω μία A1200;

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητό USER,

Αφορμή για το γράμμα μου αυτό στάθηκε το γράμμα του κ. Καραδήμα στο τεύχος 52 ένα γράμμα που μου προξένησε αγανάκτηση αλλά και γέλιο. Ο κ. Καραδήμας κάνει ότι μπορεί για να δείξει ότι η Amiga είναι σκάλες ανώτερη από τα PC και ότι ο ίδιος είναι ο ειδικός που ξέρει τα πάντα για τους δύο αυτούς υπολογιστές. Πριν αρχίσω τις αμφισβητήσεις και τα επιχειρήματα επειδή ακριβώς τυγχάνει να είμαι πολύ καλός γνώστης των PC και έχω ψάξει το θέμα σε βάθος θα πρέπει να παραδεχτώ ορισμένες αλήθειες που εκφράζονται στο γράμμα. Η Amiga όντως έχει ισάξιο hardware με τα PC, επίσης έχει μικρό μεν αλλά αρκετά αξιόλογο και σοβαρό software και οι εφαρμογές των multimedia είναι πιο εύκολο να αναπτυχθούν σε αυτή.

Τα PC απο την άλλη μεριά δεν υστερούν σε τίποτα από τα παραπάνω, το αντίθετο μάλιστα υπερέχουν θεαματικά σε ορισμένα σημεία. Ας αρχίσουμε απο τα γραφικά. Δυστυχώς για την Amiga μια SVGA True Color κ.Καραδήμα, μπορεί άνετα να ξεπεράσει σε απόδοση την πλειοψηφία των προγραμμάτων της Amiga που δεν λένε να εκμεταλλευτούν στο έπακρο το hardware του μηχανήματος τους. Στον ήχο πάλι, όποιος θέλει να ασχοληθεί επαγγελματικά με μουσική και συνθέσεις θα αγοράσει PC με Roland ή αν πάλι θέλει καλά samples θα προτιμήσει την Soundblaster 16 ή την Soundblaster AWE 32. Εμπειρικά μπορώ να σας πω ότι έχοντας ακούσει πολλές Amiga με διάφορο εξοπλισμό ένα PC με μια οπιαδήποτε 8bit κάρτα θα μπορούσε να τις συναγωνιστεί επάξια. Και ερχόμαστε τώρα στο ζουμί όλης της υπόθεσης: το software Σε οποιδήποτε περιοδικό πληροφορικής κι αν κοιτάξετε οι τίτλοι software για PC είναι τόσοι πολλοί που σχεδόν δεν απαριθμούνται. Ενδεικτικά αναφέρω: Λειτουργικά Συστήματα: Windows Chicago, OS/2 WARP!!! Το λειτουργικό σύστημα του μέλλοντος, με ελάχιστες απαιτήσεις σε hardware (386sx 4Mb) πραγματικό multitasking, υποστηρίζει multimedia εφαρμογές και είναι φυσικά multiuser. Του λόγου το αληθές, με το OS/2 WARP έτρεχαν σε τρία διαφορετικά DOS sessions, τα DOOM 2, Tie Fighter και Rebel Assault!!!!! (Είπατε τίποτα;)Προγράμματα σελιδοποίησης - επεξεργασίας κειμένου: Word 6.0, QUARKXPRESS 3.3

Προγράμματα τραπεζικών εφαρμογών - διαχείρησης γραφείου: Office Manager, Personnel - NG, Maximum ver 4.0, Bmaster, Powerpoint 4.0 Databases - Spreadsheets: Excel 5.0, Lotus 1 -2 -3 for Windows, Lotus Aproach 3.0, Dbase 5.0, Paradox 5.0 Ανάπτυξη εφαρμογών - Σχεδιαστικά πακέτα: SPPSS 6.1, CORELDRAW!5.0, MICROFOCUS COBOL WORKBENCH 3.2!!!! Τι θέλω να πω με όλα αυτά: Είναι νομίζω απλό. Ο δημοσιογράφος, ο τραπεζικός, ο δικηγόρος, ο γιατρός και γενικά ο επαγγελματίας θα αγοράσει το PC και όχι την Amiga για να κάνει την δουλειά του. Επίσης μιλήσατε νομίζω για τιμές. Πάντα μέσα απο σταστικά στοιχεία σας αναφέρω: 486DX απο 246000 - 143000, 486DX2 από 295000 - 157000, οθόνες 14" από 75000 - 58000, Pentium 90 MHZ αναμένεται πτώση στις τιμές μέχρι 29% και γενικά κ.Καραδήμα οι τιμές των PC όπως βλέπετε γίνονται προσιτές σιγά σιγά για όλους. Τέλος όσο αναφορά τα multimedia είμαι ήδη γνώστης του περιστατικού που αναφέρατε. Να ποια είναι η γνώμη μου. Οι αρμόδιοι θέλοντας να εντυπωσιάσουν και ξέροντας ότι οι multimedia εφαρμογές αναπτύσονται ευκολότερα και ίσως καλύτερα στην Amiga, έκαναν οτι έκαναν. Αυτό όμως δεν σημαίνει οτι και τα PC δεν έχουν αξιόλογες multimedia δυνατότητες. Αρκεί να δείτε ορισμένο software για να καταλάβετε. WRATH OF THE GODS, GLOBAL EXPLORER, BOOKSHELF 94 κτλ. Οσο για το μέλλον, εγώ θα ήμουν ικανοποιημένος αν άκουγε στο όνομα PC. Ελπίζω σε δημοσίευση για να ακουστεί επιτέλους και μια πιο ολοκληρωμένη άποψη πάνω στο θέμα. Θα το εκτιμούσα πολύ αν και το USER μπορούσε να μας πει την γνώμη του.

Φιλικά Κώστας Σπυρόπουλος.

Φίλε Κώστα

Το USER και ειδικότερα η στήλη της αλληλογραφίας, είναι το μέσο που μπορεί ο αναγνώστης να εκφράσει τις απόψεις του, τις αμφιβολίες του, τις αντιρρήσεις του, τις ερωτήσεις του και γενικά την γνώμη του στα διάφορα θέματα των υπολογιστών. Δεν αναλαμβάνει το ρόλο του διαιτητή και πάνω από όλα δεν παίρνει το μέρος κανενός. Σημασία δεν έχει τι λέμε εμείς, αλλά τι λέτε εσείς και ποιο είναι το αποτέλεσμα από τα λεγομενά σας. Ενα είναι σίγουρο. Μέσα από τόσες απόψεις και επικοδομητικές συζητήσεις πιστεύουμε κερδισμένοι είσαστε εσείς, οι αναγνώστες.

4)Με πόσα MB RAM δίνεται στην πρώτη πώλησή της η A1200;
5)Ποια είναι η καλύτερη μάρκα σκληρών δίσκων για A1200 κατά την αποψή σου;
6)Συστησέ μου τα τρία καλύτερα adventures για A1200.
7)Μπορεί να μετατραπεί η A1200 σε A2000 ή A4000. Αν ναι πως (απλός πληροφοριακά).
8)Αυτή η ερώτηση ίσως είναι ηλίθια αλλά πρέπει να την κάνω. Το CD-1200, που δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει (και ένας Θεός ξέρει αν πρόκειται) θα παίρνει και CDs που παίρνουν τα CD-ROM των PC's;
9)H expansion RAM τοποθετείται μέσα ή έξω από την A1200;
10) Πρέπει να βάλετε τουλάχιστον μία αφίσα απαραιτήτος.
Φιλικά Ραγκούσης Σπύρος
ΥΓ1. Ελπίζω, επειδή το γράμμα μου είναι τεράστιο να μην καταντήσει ένα τεράστιο γράμμα στο καλάθι των αχρήστων.
ΥΓ2. Και πάλι συγνώμη αν σε κούρασα.

Φίλε Σπύρο
1)Το software για την Amiga δεν θα σταματήσει και αυτό βασίζεται κυρίως στις πολλές εταιρείες που υπάρχουν και τροφοδοτούν την Amiga με software. Οσο για την παραγωγή της A1200 δεν είμαστε σίγουροι αλλά υπάρχουν φήμες ότι θα ξεκινήσει πάλι, ίσως και με διαφορετικό όνομα. Πάντως ακόμα όλα είναι αβέβαια.
2)Αν και δεν το λέμε συνέχεια, αφορά το μέγεθος του σκληρού δίσκου. Το 3,5 είναι ίντσες, ότι ακριβώς ισχύει και στα drives.
3)H A1200 έχει τουλάχιστον 4 φορές ισχυρότερη CPU, περισσότερη RAM, software σχετικά φθηνότερο αλλά πάνω από όλα είναι ένας υπολογιστής, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείς να κάνεις και άλλα πράγματα πέρα του να παίζεις παιχνίδια. Να πουλήσεις το Mega Drive δεν σε συμφέρει γιατί θα χρειαστείς τουλάχιστον άλλες 70000 για την A1200.
4)Με 2MB.
5)H μάρκα ίσως να είναι το τελευταίο, κοίταξε πρώτα την χωρητικότητα.
6)Bloodnet, Simon the Sorcerer, Universe.
7)Υπάρχουν κάποιες κάρτες που δίνουν τη "δύναμη" της A2000 στην A1200 αλλά κοστίζουν αρκετά.
8)Οχι δεν θα μπορεί να διαβάζει τα CD των PC.
9)Τοποθετείται μέσα στην A1200.
10)Αν μας πιέσετε περισσότερο.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αυγερινός Αβραμίκος

Για να πείσεις τους γονείς σου να σου πάρουν υπολογιστή θα τους ξεκαθαρίσεις ορισμένα πράγματα.

Θα τους πεις ότι σου αρέσει, θέλεις να ασχοληθείς και το χρειάζεσαι για να προγραμματίζεις. Αν τους δώσεις να καταλάβουν πόσο πολύ το θέλεις και πόσο θασε ωφελήσει δεν υπάρχει περίπτωση να σου φέρουν αντίρρηση. Οι ερωτήσεις σου σχετικά με το "ποιο computer είναι καλό" είναι άτοπες. Ο καλύτερος υπολογιστής είναι αυτός που καλύπτει τις ανάγκες μας. Ανάλογα για ποιο λόγο χρειάζεσαι το computer (για παιχνίδια ή εφαρμογές, για προγραμματισμό κλπ) θα στραφείς και στην ανάλογη κατεύθυνση.

Νικος Μιχελάκης

Φίλε Νίκο καλώς ήρθες στο κόσμο των υπολογιστών. Από τα γραφόμενά σου καταλαβαίνει κανείς πόσο μπερδεμένος είσαι με τα computer.Πριν ξεκινήσουμε με τις απορίες σου και τι σημαίνει ότι ένα πρόγραμμα χρειάζεται 9HD ή 13HD πρέπει σου ξεκαθαρίσουμε κάποια πράγματα με το σκληρό δίσκο που τον μπερδεύεις με την μνήμη.

1) Ο σκληρός δίσκος (τα αρχικά HD=Hard Disk) δεν έχει καμμία σχέση με την μνήμη (RAM). Ενα πρόγραμμα με 9HD προφανώς σημαίνει ότι πρέπει να διαθέτεις 9MB ελεύθερα στο σκληρό σου δίσκο για να το εγκαταστήσεις και να "τρέξει". Αν θέλει παραπάνω μνήμη από ότι διαθέτεις, συνήθως στο εμφανίζει αφού το εκτελέσεις. Αν έχεις 5MB μνήμη (RAM) όπως μας αναφέρεις, το λογικότερο είναι να τρέχεις οποιαδήποτε εφαρμογή χωρίς κανένα πρόβλημα. Οι πιθανότητες είναι ή να έχεις λιγότερη μνήμη από ότι μας λες ή ο σκληρός δίσκος σου δεν χωράει τίποτε άλλο.

2) Κάθε πρόγραμμα ή παιχνίδι καταλαμβάνει κάποια χωρητικότητα από το σκληρό δίσκο. Το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι να ρίξεις μια ματιά στο δίσκο σου για να δεις πόσο χώρο διαθέτει ελεύθερο.

3) Για την ερώτησή σου αν η Amiga είναι computer, σου απαντάμε ότι ασφαλώς είναι, απλά έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες από τα PC.

4) Περιφερειακά ονομάζουμε τις διάφορες κάρτες (και όχι μόνο) που συνδέουμε στον υπολογιστή μας, όπως μία κάρτα ήχου, μία κάρτα βίντεο, ένα ποντίκι, Scanners, εκτυπωτές κλπ.Βέβαια με την εξέλιξη της τεχνολογίας πλεον, τα περισσότερα από αυτά μόνο περιφερειακά δεν χαρακτηρίζονται αφου πλεον αποτελούν "αναπόσπαστο" μέρος ενός υπολογιστή.

Αριστείδης Ζήρας

1) Δεν υπάρχει μηχάνημα το οποία να μην χρειαστεί να το αλλάξεις ή να το βελτιώσεις. Οι εξελίξεις στο τομέα της τεχνολογίας είναι ραγδαίες και δυστυχώς δεν υπάρχει εγγύηση. Αν απορρίπτεις την αγορά μίας Amiga το μόνο που μένει είναι το PC. Εκει όμως τα πράγματα χρειάζονται

βελτίωση κάθε εξάμηνο. Ενα καλό PC θα σου κοστίσει το λιγότερο 350000.

Παναγιώτης Μανίλας

1) Τα 4MB μνήμης είναι απαραίτητα πλεον. Αυτή τη στιγμή ο αριθμός των παιχνιδιών που χρειάζονται πάνω από 4MB RAM για να τρέξουν, είναι μικρός. Αλλά σίγουρα στο μέλλον θα αυξηθεί.

2) Ο 486DX/66 είναι σαφώς πιο γρήγορος από τον 486DX/40 αλλά όποιον και από τους δύο να πάρεις, τα Windows δεν θα αρνηθούν να τρέξουν.

3) Ενα motherboard με 486DX/40, χωρίς μνήμη δεν αξίζει 90000 όταν μάλιστα είναι μεταχειρισμένο. Καινούργιο θα το βρεις πιο φθηνά.

4) Το Tie Fighter έχει κυκλοφορήσει εδώ και πολύ καιρό για PC.

Νικός Αυράκης

1) Το Mortal Kombat έχει κυκλοφορήσει και για Amiga και για PC.

2) Τα 4MB μνήμη κοστίζουν γύρω στις 50000. Δεν χρειάζεται πάνω από 4MB

το μηχανημά σου. Αν όμως τα θες ειδικά για Windows και προγράμματα επεξεργασίας εικόνας τότε καλό είναι να έχεις 8MB μνήμης.

3) Το Myst όπως και το Outpost τρέχουν μόνο κάτω από το περιβάλλον των Windows.

4) Η SoundBlaster 16 υποστηρίζει τόσο τα CD-ROM της panasonic όσο και της Sony. Η τιμή τους δεν ξεπερνάει τις 60000.

Γιάννης Λάνιος

1) Υπάρχουν καταστήματα που μπορείς να αλλάξεις το παλιό σου υπολογιστή

με καινούργιο και να πληρώσεις την διαφορά. Αν ψάξεις ίσως βρεις κάποια συμφέρουσα τιμή.

2) Το Psychotron έχει κυκλοφορήσει μόνο σε CD έκδοση απ'ότι γνωρίζω. Το

Syndicate κυκλοφορεί και σε δισκέτες.

3) Η τιμή ενός CD εξαρτάται από το περιεχόμενό του. Τα καλά παιχνίδιαμε παραπάνω από ένα CD φθάνουν και τις 20000.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

CD RECORD OF PC GAMES CENTER.

Αναλαμβάνουμε να μεταφέρουμε τα δεδομένα σας σε CD γρήγορα και με μικρό κόστος. Επίσης η μεγαλύτερη συλλογή σε δισκέτες GAMES, UTILITY με 400 δρχ. σε VERBATIM.Αντικαταβολές παντού. Αποστολή με COURIER.
Τηλ: 49.65.213 - 094.502.183
SOTOS

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA-SOFTWARE*****

* TOP-GAMES-DEMOS-UTILITIES!
* Gamedisk 250 δρχ!
* SUPER συνδρομή 5.000 δρχ!
* Συνδρομές σε video!
* VIDEO BACKUP 10.000!
* Δωρεάν κατάλογος!
* Ταχύτατες αντικαταβολές σε επαρχία!
* ΟΛΑ τα καινούργια για 1.200
* PC προγράμματα!
* Τηλ. 5012307, Βασίλης.

CHAOS SOFT

Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Νέες παραλαβές δύο φορές την εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. ΜΑΝΟΣ: 8026728 - 6125415

Amiga Software Συνεχής εβδομαδιαία ανανέωση. Gamedisk 300 πολλές προσφορές.
Τηλ. 9739879 Δημήτρης (9 π.μ. - 14 μ.μ.)
Τηλ. 9713642 Χρήστος (14 μ.μ. - 16 μ.μ.)

Pc Software.

Εχουμε Mortal Kombat, Street Fighter 2 Champion Edition, Doom κ.ά. Φανταστικές τιμές 9624553 Κώστας.

PC GAMES σε μεγάλη ποικιλία και φανταστικές τιμές.
Συμφέρουσες εβδομαδιαίες προσφορές σε επώνυμες δισκέττες, tapes και cd rom.
Αντικαταβολές παντού 8218791 Στράτος.

TOP PC GAMES

GAMEDISK VERBATIM= 350 ΔΡΧ
20 GAMEDISK VERBATIM= 6000 ΔΡΧ
ΤΗΛ: 8228047

THE HOME OF AMIGA:

Επιτέλους άνοιξε το ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ SOFTWARE στο Περιστέρι. Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ συλλογή παιχνιδιών.

Τιμή δισκέτας 250 δρχ. Τώρα στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα.
Ακόμη μπορείτε να γίνετε μέλη στο HOME OF AMIGA.Πληροφορίες στα τηλέφωνα 5737216 ή 5728902.

PC GAMES. Τιμή 200 δρχ + τιμή δισκέτας. CD-ROM - κατάλογος. Ωρες επικοινωνίας (10-23:00). Κώστας (τηλ. 7017775)

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-PC-SOFTWARE*****

* ΟΛΑ τα TOP από 400 δρχ!
* FULL συνδρομές - 600 MB την εβδομάδα!
* Μηνιαία συνδρομή 15.000 δρχ!
* Συνδρομές σε TAPE και CD, FULL!
* CD TITLES!
* Δισκέτες 720, 1.44!
* Δωρεάν κατάλογος!
* Ταχύτατες αντικαταβολές σε επαρχία!
* Τηλ. 5012307, Βασίλης.

Media Interactive Development International

SOUND CARDS for PC

Steinberg Music Station Digital Studio Kit......160.000
Roland ATW - 10 / AT......185.000
Roland SCD-10/15 Daughterboards....85.000/ 110.000
Turtle Beach Tahiti......CALL
Turtle Beach Monterey......CALL

SOUND MODULES

Summit K2K(Kurzweil sound)......190.000
Roland Super Sound Canvas......295.000
Roland Super JV-1080......430.000
Για άλλα μοντέλα......CALL

MIDIMAN products

MIDI interfaces για PC και laptops από......26.000
για Mac από......14.000
MIDI Thru Box (1 in-4 outs)......17.000
MIDI Merger (2 in - 2 outs)......35.000
Line Mixers ψηφιακά 8 / 18 / 24 κανάλια από......35.000

MIDI peripherals

MIDI switchers (1X2/1X4) - Sound card MIDI adapters
MIDI Thru boxes (1X3/1X6/2X8)
X-TRA 16 X-TRA 48
Προσθέτουν 1 & 3 αντίστοιχα MIDI OUT (16 & 48 MIDI κανάλια)στον Atari ST . Συνδεόνται στη σειριακή θύρα του Atari και συνοδεύονται από drivers της Steinberg.

Standard MIDI files

3000+ ενορχηστρωμένα τραγούδια όλων των ειδών μουσικής σε GM format για Atari - PC - Mac - Roland- Korg - Yamaha - Technics.
Ζητείστε μας τή demo δισκέτα καί πλήρη λίστα τραγουδιών που διαθέτουμι

Drum patterns & Grooves

Συλλογή drum patterns και grooves σε MIDI files Atari / PC.

Power Canvas..15.000

Εκπληκτική συλλογή σε Standard MIDI File Format για Sound Canvas και όλα τα GS compatibles. Περιλαμβάνει 150 νέους ήχους,νέα Drum Set διαφορετικές ρυθμίσεις εφφέ, dual ήχους ,και mixermaps για Cubase.

MIDI Keyboards

Roland A-30 (76 keys, GM/GS control)...... 165.000
Roland PC200 MKII (49 keys, GM/GS control)......90.000
Fatar CMS-61 & Studio 61 (61 keys)......120.000

Hard Disk Recording

Atari Falcon 030

Πλήρη συστήματα Falcon
(τηλεφωνείστε για πακέτα και τιμές)
Cubase Audio 16 audio tracks
FDI digital interface (backup to DAT)
FA-8 (8 independent outputs)

PC

Digidesign Session 8
Turtle Beach Quad Studio
Software Audio Workshop

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΜΕΣ

Music software for PC

Cubase Score
Cubase Lite
Cubase compact
Music Station
PC Drummer
Powertracks Pro
The Jazz Pianist
The Pianist
Sound Canvas Pro
Wave Ver.2
Wave player plus
Digital Soup Pro
MIDI Renderer
Super Jam

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΜΕΣ

Peripherals

* DAT Sony από......175.000
* SCSI CD - ROMS Chinon και Apple για Falcon 030, PC και Mac.
* MPC CD's για PC (Rock Rap 'n' Roll, Instruments, MPC Grooves e.t.c.).
* Ολοκληρωμένα συστήματα PC 386 και 486 στις καλύτερες τιμές.
* Hard disks SCSI και AT-BUS σε τιμές έκπληξη (τηλεφωνείστε).

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ 18% ΦΠΑ.

* Οι τιμές εξαρτώνται από το US $ και τη £ Αγγλίας και μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.
ΔΙΑΘΕΣΗ :Χαρ.Τρικούπη 2 (εντός στοάς) τηλ. 3614027 Ισμήνης 17, Αθήνα τηλ. 5130409 FAX : 5130409

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:.. **ΑΡΙΘ.:**........................
Τ.Κ.:.................................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο............... με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.................................... .... **ΟΔΟΣ:**...
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**....................................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**.....................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:...



CD REVOLUTION!!!
ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!
MS/GG/GB/NES/AG 11.550 PC3 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
LION KING Το τελευταίο και καλύτερο της DISNEY τώρα και στα computers.
GB/NES 10.950 MS/GG/AG 11.550 PC3 13.500 MD 19.250
ALADDIN Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!
PCCD 23.000
UNDER THE KILLING MOON Η πρώτη πραγματική interactive ταινία.
PCCD 19.250
MYST Το τέλειο Adventure Game με σημαντικά γραφικά και συναρπαστικά puzzles.
GG 11.550 CD32 13.500 AG/PC3 16.550 PCSVGA 17.950 MGCD 19.250 PCCD 23.000
RISE OF THE ROBOTS To beat em-up της χρονιάς! Παιχνίδι-πραγματική εμπειρία. Τέλεια γραφικά!
PC 19.250 PCCD 21.250
DOOM 2 Παιχνίδι που οι κάτοχοι των PC δεν μπορούν χωρίς αυτό!
PCCD 19.250
CREATURE SHOCK Ετοιμάσου για τον πανικό της ζωής σου!
PCCD 19.250
INFERNO Τίποτα στο κόσμο δεν του μοιάζει. C&VG 93%
PCCD 19.250
LITTLE BIG ADVENTURE Από τον Frederic Raynal τον Director του Alone In The Dark
PCCD 19.250
MAGIC CARPET Το πιο όμορφο παιχνίδι που έγινε ποτέ 96% PC Zone
AG 13.500 PC3/MAC 15.500 PCCD/MAC CD 19.250
SIM CITY 2000 Σχεδίασε & κατασκεύασε μελλοντικές πόλεις καθαρές, όμορφες, καταπράσινες!
AG 13.500 PCCD/MAC 17.500
THEME PARK Κατασκεύασε και διεύθυνε ενα επιτυχή λούνα παρκ.
PCCD 17.500
ECSTATICA Μακάβρια ιστορία με τέρατα και δαίμονες.
PCCD/MAC CD/MGCD 19.250
REBEL ASSAULT (STAR WARS) απο την Lucas Arts αποκλειστικά σε CD.
PCCD 17.500 MGCD 15.500
NOVASTORM Φοβερά γρήγορη δράση Shoot Em Up.
PC3 15.500 AG 13.500 PCCD 19.250 CD32 11.550
BENEATH A STEEL SKY Η πρώτη έκδοση adventure κινούμενων σχεδίων σε παιχνίδι για PC!
PCCD/PC3 7.950
RALLY Παγκόσμιο Ράλυ '93! Ενα ράλυ απόλαυση & δοκιμασία σε μαγευτικά χιονισμένα τοπία!
PCCD/P3/AG 6.550
GRAND PRIX Κλασικά παιχνίδια απο τα σπουδαία μυαλά στη Microprose.
PCCD 7.950
INDY 500 & WING COMMANDER Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
PC3 17.500 PCCD 19.250
NASCAR RACING Νέο Rally απο τους κατασκευαστές του Indy Car Racing
PCCD/ PC3/AG/ST 5.950
LEISURE SUIT LARRY Βγές έξω με τον αστείο Larry & διασκέδασε με την ψυχή σου!
PCCD 7.950 PC3/AG/ST 5.950
LOOM Η Lucas Arts παρουσιάζει ενα ακόμη ευφυές adventure! Υπέροχο!
PCCD 7.950 PC3/AG/ST 6.550
MONKEY ISLAND Η Lucas Arts σας προσκαλεί σε απίθανες περιπέτειες για το μυστικό του νησιού.
PCCD 7.950 PC3 6.550
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE Η Αμερικάνικη αεροπορία εναντίον των γερμανικών αεροπλάνων.
PCCD/PC3/AG/ST 5.950
CRUISE FOR A CORPSE Πάρτε μέρος σε έγκλημα μυστηρίου σε κρουαζιερό.
PCCD 7.950
DUNE & ROBOCOP 3 Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
PCCD 5.950 PC3/AG 6.550
EYE OF THE BEHOLDER Το role-playing που εκπλήσσει, προκαλεί και τονώνει την φαντασία
PC3/AG/ST 6.550
THEIR FINEST HOUR Η Lucas Film παρουσιάζει τη Μάχη της Βρεττανίας.
PCCD/PC3/AG/ST 5.950
PIRATES! Κυνήγησε φήμη και τύχη στις μακρινές θάλασσες.
PC3/AG 6.550
MONKEY ISLAND 2 Ο LeChuck επιστρέφει για να πάρει εκδίκηση! Μοναδικό adventure!
PCCD 17.500
LUCAS ARTS X 2 Day of the Tentacle + Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
PCCD 17.500 PC3 15.500
ALONE IN THE DARK 2 Το συναρπαστικό adventure ανανεώθηκε και αναμένεται να αφήσει εποχή!
PCCD/PC3 17.500
DARK SUN - WAKE OF THE RAVAGER Πάνω απο 100 ώρες των καλύτερων Advanced Dungeons & Dragons.
PCCD 9.950 PC3 7.950 AG 4.950
TORNADO Ειδική έκδοση για PC & CD με έξτρα αποστολές για τον Περσικό Κόλπο. "Κανόνι" τιμή!
PCCD 7.950
DUNE II & LURE OF THE TEMPTRESS Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
GG 13.500 MD/MGCD 19.250 SNES 23.000
NBA JAM Το No.1 Arcade φαινόμενο στο μπάσκετ! Παίξε 54 αστέρες του NBA!
PC3/AG/ST 5.950 CC/SC 1.550
STREETFIGHTER 2 Το ποιό φημισμένο beat-em-up τώρα σε απίθανη τιμή!
PC3/AG 11.550 MS/GG 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
MORTAL COMBAT Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!
PCCD/PC3 12.750 AG 11.550 MD 23.000
SUPER STREETFIGHTER 2 Η επιτυχία συνεχίζεται...
GB/AG 11.550 MS/GG 13.500 MD 21.250 SNES 25.000
MORTAL COMBAT 2 Η επιτυχία συνεχίζεται...!
PCCD/CD32 13.500 PC3/AG 11.550
KICK OFF 3 EUROPEAN Φαίνεται καλό... Ακούγεται καλό... Παίζεται καλά...!
MD 17.500
FIFA SOCCER 95 Καταπληκτικό ποδόσφαιρο! Περισσότερο εμπειρία παρά παιχνίδι!
PC3 5.950 AG/ST 4.950
GOAL Το φανταστικότερο action ποδοσφαίρου! Απο τον Dino Dini και πάλι!
AG 10.950 PC3/PCCD 12.750 MGCD 15.500 MD 17.500 MS/GG/GB 11.550 SNES 19.250
WORLD CUP USA '94 Το επίσημο Παγκόσμιο Κύπελλο. Κερδίζει με το ευφυή & έξοχο gameplay!!
PCCD 15.000 PC3 13.500
KLIK & PLAY Κάνε το δικό σου πρόγραμμα χωρίς γνώσεις προγραμματισμού.
PC 5.950
TORNADO Analogue PC joystick με ευαίσθητους αποτούς διακόπτες, autofire, ρύθμιση σε x-y άξονες.
PC/AG/ST/SNES 7.500
LOGIPAD Πλήρως με μικροδιακόπτες, 6 fire buttons, autofire 8 διευθύνσεων.
PC/MD 6.550 AG/ST/CC 6.250
DELTA - RAY 9μικροδιακόπτες, autofire & λειτουργίαrapid fire, ατσάλινα σημεία τριβής.
PC3 6.950 AG/ST 6.250
SPEEDMOUSE 3 button ποντίκι, ευαίσθητο, μαλακό, ακριβές, PC - 800dpi, Amiga/ST - 300dpi
PC 6.550
SCREENBEAT 3 Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
(0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX
(0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ
ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB
ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:
PC3= IBM PC 3 1/2" CD32 = AMIGA CD32
PCCD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
MGCD=MEGA CD SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY
Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση
Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. Θέλω να παραγγείλω:
ΤΙΤΛΟΣ FORMAT ΑΞΙΑ
ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 800δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ ....
Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐
Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ..../ ....
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ: ....
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης......./......./..........
COMPUTER ARCADE CLUB
VISA
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
PHILIPS CDI - AMIGA CD32 - MAC CD ROM - IBM CD ROM - MANGA VHS VIDEO - PHILIPS FM VIDEO CD - SEGA MEGA CD
SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM- AMIGA ΚΛΠ...